
PS2 X GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS PSP
Devil May Cry 3: Dante's Awakening
Zelda: Four Swords Adventures
Ace Combat: Squadron Leader
TimeSplitters Future Perfect
Playboy: The Mansion
Project: Snowblind
Shadow of Rome
Gran Turismo 4
Viewtiful Joe 2
FIFA Street
Tekken 5
PSX EXTREME
7.99
Największy magazyn o konsolach w Polsce
Marzec '05
91
116 stron
MGS3: Snake Eater
resident evil 4
Testujemy PS2
INDEX 340896 · ISSN 1429 172X
PSX Extreme
9 771429 172043 03



2005 rok handheldów

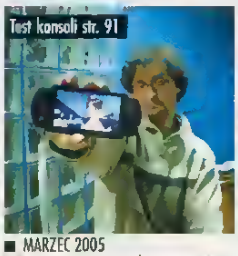
okładki: GT4, SCEJ), MGS3, SE (Konami/CD Projekt)



■ KWIECIEŃ 2003
Prima aprilisowy żart, czyli PlayStation Pocket (na kilka miesięcy przed ogłoszeniem przez Sony projektu PSP)



■ KWIECIEŃ 2004
Sony pokazuje światu projekt konsoli. Nasz fotamontaż symuluje jej realne gabaryty



■ MARZEC 2005
Już gramy! Europa czeka na premierę

Hardkor



Playboy: The Mansion, Ubisoft

.HACNING 82
DDDRY MARKETING 87
DREAMCAST LIVES 4EVER 89
EXTREMY 2005 - PRZEGLĄD STRDN WWW ... 78
NALD 2 - MISSING IN ACTIDN 85
JAK ZJEŚĆ DDSSA AD 2DD4? 88
MUZYKA GRACZA 88
ONIEM MANIAKA 83
PSX NDT DEAD 80
SZARA STREFA 82
WYPIJMY ZA BŁĘDY 88

PLAYTESTY

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING 22
GRAN TURISMO 4 26
TEKKEN 5 20
UNREAL CHAMPIONSNIP 2: THE LIANDRI CONFLICT 24
YS: THE ARK OF NAPISHTIM 14

OPISY

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS 74
HALO 2 75
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER 36
STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME 103

on line

BURNOUT 3: TAKEDOWN 77
COLIN MCRAE RALLY 2005 76
XBOX LIVE! VS. PS2 ONLINE 76
XLINK KAI: EVOLUTION VII 77

KONKURSY

NC ROOM 110
PES4 - KONKURS NA NAJLEPSZY STRÓJ 105
ROZWIĄZANIA KONKURSOW 110
TURNIEJ DOMOWY F1 '04 101
TELEXTREME 99, 100

wYstępniak

Gdy Kowalski miał 7 lat, grał zawzięcie na PC. Poza nim świata nie widział. Potem zobaczył PlayStation, co sprawiło, że zyskał kilku nowych przyjaciół, a kilku dotychczasowych stracił. Stał się bowiem konsolomaniakiem. Takim, co to lubi tylko swoją konsolę, a na handheldy patrzy z pogardą. Kowalski jeszcze nie wie, że rok 2005 ponownie zmieni jego światopogląd. Do tej pory twierdził tak: "Mała pierdoła z badziewną grafiką i prostymi grarkami. Wolę odpalić mój 32-calowy TV i konsolę PS2. Dwie strony działu Pocket w PE uważam za stracone - nie czytam, bo się tym nie interesuję." Co gorsza, podobnego zdania jest połowa posiadaczy konsol stacjonarnych. Co prawda Kowalski czyta o PSP, ale bez jakiegoś większego przekonania, uznając to za kolejne małe "G", które zapewne pochłonie kolejne strony PSX Extreme. Jednak pewnego dnia Kowalski ujrzy na własne oczy ten sprzęt i jego dotychczasowa filozofia runie. Zobaczy bowiem, za małe "G" oferuje to samo, co widzi codziennie na swoim 32-calowcu. Zbliżona jakość grafiki, dźwięku, wygodne sterowanie, podobna linia tytułów. Kowalski powie o tym Nowakowi. Nowak - Malinlakowi... Mała rewolucja zacznie zbierać swoje żniwo - Kowalski i Nowek kupią sobie PSP. Za rok Kowalski napisze do PSX Extreme, że chciałby więcej czytać o grach na PSP, bo PSP to najlepsza konsola i ten, kto twierdzi inaczej, jest głupim szowinistą.

Tak, Kochani, szykuje się coś naprawdę przełomowego, coś, co zmieni Wasze podejście do handheldów. A przekonacie się o tym już wkrótce, gdy fabryki przygotują odpowiednią ilość egzemplarzy mających trafić na rynek europejski. Na nieszczęście marcowa premiera najprawdopodobniej nie dojdzie do skutku - szczegóły na kolejnych stronach.

A co słychać w PE? Krótko - jest "grubo". Po styczniowej zapaści luty przyniósł masę konkretnego stuffu. Również tego spóźnionego, zatem możecie w końcu przeczytać test konsoli PSP oraz playtest japońskiego Gran Turismo 4. Produkcję Polyphony wnikliwie prześwietlili Sentinel i Loser. Okazało się, że ten odgrzewany kotlet, na dodatek nieco zbugowany, to wciąż kawał niedoścignionego w swojej klasie racera. Ale to nawet nie połowa atrakcji. Czeka na Was recenzja Resident Evil 4 na GameCube'a oraz ostateczny werdykt dla europejskiego Metal Gear Solid 3: Snake Eater, którego Koso miał okazję przetestować w siedzibie polskiego wydawcy. Zdradzę Wam, że w Redakcji miała miejsce ostra dyskusja nad przyznaniem oceny wyższej, niż te w ramce na końcu recenzji. Snake jest bowiem w najlepszej formie od czasów... powstania serii! Myszaq był bardzo podjarany pełnymi wersjami Project: Snowblind i TimeSplitters Future Perfect, natomiast Kali w końcu mógł przedstawić swoje ostateczne stanowisko w temacie Ace Combat: Rogue Leader, a na dodatek dostał od dawna wyczekiwanego Shadow of Rome. Na koniec dorwaliśmy Cold Fear, przez którego Mazzi musiał przełożyć weekendowe pleny i wylądował w Łodzi (dosłownie i w przenośni). Położyliśmy też łapy na kilku ukończonych w mniejszym lub większym stopniu wersjach gier. Czy coś Wam mówią takie tytuły jak Devil May Cry 3, Unreal Championship 2: The Liandri Conflict czy Tekken 5? Na dokładkę mamy sporo ciekawej publicystyki oraz materiał specjalny - Extremy 2005, przegląd polskich konsolowych stron WWW. Resztę atrakcji poznacie rzucając okiem na spis treści. Chyba nie muszę zachęcać do lektury? Przed Wami 116 naprawdę interesujących stron. □ [Ściera]

recenzje

ACE COMBAT: SQUADRON LEADER 42
COLD FEAR 56
EYETOY ANTIGRAV 72
FIFA STREET 50
LEGENO OF KAY 72
METAL GEAR SOLIO 3: SNAKE EATER 32
NANOBREAKER 55
NBA STREET V3 52
PLAYBOY: TNE MANSION 44
PROJECT: SNOWBLIND 66
SNADOW OF ROME 64
SUIKODEN IV 48
TNE PUNISNER 62
TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT 70

NBA STREET V3 52
PLAYBOY: TNE MANSION 44
THE PUNISNER 62
TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT 70
TORK 73

LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES ... 46
NBA STREET V3 52
RESIDENT EVIL 4 58
TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT 70
VIEWTIFUL JOE 2 54

POCKET

BANJO PILOT 97
DK: KING OF SWING 96
KINGDOM NEARTS: CNAIN OF MEMORIES 97
MINNA NO GOLF PORTABLE 95
RIDGE RACERS 94

DVD 112

CO NOWEGO

"Dawid z Goliatem"

Kiedy kilka lat temu sięgnąłem po Saturna, a chwilę później po PSX-a i N64, w zasadzie nawet nie zastanawiałem się nad konsolami przenośnymi. Na świecie panowała niepodzielnie marka Game Boy, a Nintendo było jedynym liczącym się graczem w tym segmencie rynku, co w praktyce z reguły oznacza słaby postęp technologiczny (niczym nie wymuszony - brak konkurencji). Grafika na ówczesnych handheldach bardzo daleko odbiegała od tego, co oferowały konsole stacjonarne, ponadto wydawane na takie urządzenia tytuły nie grzeszyły jakimś specjalnym skomplikowaniem czy rozbudowaniem. Tymczasem praktycznie cały ubiegły rok oraz początek bieżącego uświadamiają, że zachodzą nieodwracalne zmiany. Zmienia się nie tylko podejście części Graczy do konsol przenośnych, ale przede wszystkim nieco inaczej zaczynają postrzegać je od niedawna sami producenci.

Ktoś w Sony musiał zdać sobie w końcu sprawę z tego, że marka PlayStation już na tyle zdominowała rynek sprzętów stacjonarnych, iż zwiększenie procentowego udziału w zyskach staje się coraz mniej realne, zwłaszcza przy agresywnej polityce Microsoftu. Mają w tej chwili zgarnięte ok. 70% rynku, przy pozostałych 30% dla Xboxa i GC. Do tego przygotowany kapitalny wręcz grunt pod premierę PS3. Jednak ciągle im mało. W ten sposób osoby z działu długofalowego planowania doszły zapewne do wniosku, że korzystając z tak silnej pozycji, gdy marka PlayStation na całym świecie stanowi w wielu przypadkach niemal synonim określenia "konsola", trzeba spróbować przejąć inną gałąź rynku - handheldy. Już ubiegłoroczne targi E3 pokazały, że firma poważnie podchodzi do tej sprawy. Jedyną dla niej szansą na skuteczną walkę z Nintendo, mającym przecież nie tylko potężne doświadczenie, ale też i potężną liczbę sprzedanych Game Boyów, a co za tym idzie - masę zaufanych klientów, jest wprowadzenie na rynek kieszonsolki bijącej technicznie na głowę produkty z logiem N.

Żeby zobrazować, jak duży staje się obecnie rynek handheldów, podeprzeć się można choćby liczbą pre-orderów, czyli zamówień przedpremierowych złożonych np. w Japonii na Nintendo Dual Screen (NDS). Przekroczyła ona liczbę 2 milionów egzemplarzy i podobnie było chwilę później w Stanach Zjednoczonych. Zainteresowanie premierą PlayStation Portable (PSP) było i jest jeszcze większe. Problemem stał się fakt, że Sony nie przygotowało na launch w KKW odpowiedniej liczby konsolek, stąd sprzętu bardzo szybko zabrakło w sklepach. Zresztą problemy z nikłą produkcją popyt znacznie przewyższa dziś podaż - są m.in. powodem opóźnienia europejskiej premiery PSP.

Tymczasem amerykański launch, przygotowany na 24 marca bieżącego roku, a mówiąc bardziej precyzyjnie - lista tytułów startowych, pokazują jeszcze jedną ogromną zmianę, jaka zachodzi w temacie handheldów. Produkcje o takich tytułach jak Ridge Racer, Metal Gear Acid, Wipeout Pure, Dynasty Warriors, NBA Street Showdown, Need for Speed Underground Rivals, Spider-Man 2 czy Tony Hawk's Underground 2 Remix niewiele mają wspólnego z dotychczasowym pojęciem gry na konsolę przenośną. Zdecydowanie bliżej im (rozbudowaniem, wielkością, rozmachem) do tytułów znanych z konsol stacjonarnych, co gwarantuje dużą pojemność dysku UMD oraz moc obliczeniowa PSP, porównywana przez wielu do mocy, jaką dysponuje "duża" PS2 (marketingowa bzdura, ale fakt faktem, iż PSP ma powera). Podobnie wygląda sytuacja w przypadku gier na DS, które również stają się dużo bardziej "dorosłe" niż to, co wcześniej mogliśmy zaobserwować choćby w przypadku GBA. Postęp jest tutaj aż nadto wyraźny - ogromny przeskok.

Z ogromną ciekawością przyjrzałem się wynikom sprzedaży w styczniu br. (Japonia, bo na razie tylko tam jest już i NDS, i PSP), zarówno jeśli chodzi o gry, jak i sprzęt (stacjonarne vs. przenośne). Dają do myślenia. W całym miesiącu rozeszło się w KKW łącznie 305 185 egzemplarzy konsoli PS2. Na drugim miejscu wylądowało PSP z liczbą 267 602 sprzedanych sztuk. Na trzecim NDS – 249 922 konsolek. Jeżeli chodzi o Gamecube'a i Xboxa, to dane są wręcz przerażająco niskie: odpowiednio 40 751 i 2 650 sztuk. Innymi słowy, łączna sprzedaż kieszonsolek nowej generacji, PSP i NDS (ponad 500 tys.), znacznie pobiła wyniki konsol stacjonarnych (niecałe 350 tys.). Oczywiście patrząc



obiektywnie należy wskazać, iż, po pierwsze, mówimy o specyficznym rynku japońskim, po drugie zaś, PS2, Xbox i GC są już na rynku szmat czasu, tymczasem NDS i PSP to nowości, więc logiczne, że jest na nie duży popyt. Może zatem trochę więcej powiedzą nam wyniki sprzedaży gier z tego samego okresu. W pierwszej dziesiątce nie znajdziemy żadnej gry na PSP, natomiast są trzy produkcje na Nintendo DS. Na miejscu 4 tamtejsza popierdółka Yoshi Touch & Go, na 9. Saweru Made in Wario i na pozycji 10. Super Mario 64. To pokazuje, że rynkowi handheldów jeszcze trochę daleko do wyników (przynajmniej na razie), jakie osiągają "duże" konsole, gdzie najlepsze gry rozchodzą się w milionowych nakładach.

Kieszonsolki upodobniają się do sprzętów stacjonarnych nie tylko rozbudowaniem gier i ich jakością techniczną, ale również ceną. Fani tych bądź co bądź "zabaweczek" mnie zjedzą, ale... Trudno mi zrozumieć, jaki jest sens płacić 250 euro (prawdopodobna cena w Europie), czyli ok. tysiąca złotych za PSP. Mały ekranik, kiepskie wykonanie (tandetny plastik, źle rozmieszczone przyciski, stosunkowo niski czas pracy baterii), niewygodne sterowanie. Jeszcze trudniej zrozumieć zakup DS-a, wyglądającego jak radzieckie gierki elektroniczne (topome to i zwyczajnie brzydkie), z gremi bardzo przeciętnej graficznie jakości (na N-gage'u takie Asphalt Urban GT nie wygląda dużo gorzej). Tyle ze moje zdanie nie ma tu nic do rzeczy. [shivaj]

w pigule

■ Zrodzone pod koniec stycznia plotka mówi, że Namco jeszcze w tym roku planuje wrzucić na trzy aktualne konsole kontynuację swej kultowej serii fighterów - Soul Calibur 3. Chodzą słuchy o październiku, słychać też szepty o wersji na PSP - co ciekawe, samo Namco oficjalnie niby zaprzecza, odsyłając jednak wszystkich zainteresowanych w okolice Wielkanocy po więcej info. Czyżby kolejna niespodzianka tegorocznego E3? [butch]

■ Electronic Arts dopięło swego - zaczęli akcję w listopadzie, aby w końcu w styczniu ostatecznie przejąć szwedzkiego developera Digital Illusions CE. Był moment, że wszystko zamarło - część akcjonariuszy odmówiła sprzedaży swych udziałów, przez co EA nie miała szans na uzyskanie 50,1% akcji. Pozostawiony udziałowcom czas do namysłu (do 20.01.) zdziałał jednak swoje - konsolidacja już posiadanych przez EA papierów tych nabytych na wolnym rynku oraz tych najświeższych dała im w sumie 59,8% udziałów w DICE. Developer ten zasłynął głównie dzięki shooterowi Battlefield 1942 na PC, a na konsole powstaje właśnie Battlefield: Modern Combat z premierą planowaną na ten rok. [butch]

■ Angielskie SCi pozazdrościło tuzom rynku i rękami Deadline Games (duński developer) wrzuci na rynek Overdose - grę akcji, w której madafaka z DEA (Wydział Antynarkotykowy) rozstawia po kątach meksykańskie kartele narkotykowe. Producenci nie kryją swej fascynacji produkcjami z Hollywood (John Woo-style) i postaciami twardzieli w stylu Johna Travolty czy Nicholasa Cage'a. Gra ukaże się w drugiej połowie roku na PS2 oraz X-a. [butch]

■ Empire odcina kupony - ich wydane jakiś czas temu Mashed, czyli MicroMachines po ostrym liftingu 3D, ponownie trafi na rynek jako Mashed: Fully Loaded. Ta samochodowa rozwałka dostanie tym razem sześć trybów treningowych (ich zaliczenie zajmie ponad godzinę), nowe tumieje (Turbo, Ice i Night) oraz poprawione systemy kamer, zbierania power-upów, nowe SFX i polerkę wizualną. Tuning starej zawartości to 2 nowe środowiska (w sumie 15), w których osadzono 30 wariacji torów (poprzednio 13), każdą z 15 furek (nieco się prowadzi (poprzednio 13 jednako-



wych), a w anglu czeka nas 60 wyzwań (39 w oryginale). Rynkowo Empire pogrywa lepiej niż Sony ze swoim SingStar - M:FL kosztować będzie jedynie połowę zwykłej ceny i ukaże się w marcu na PS2 oraz X-a. [butch]

■ W poszukiwaniu utalentowanych programistów Electronic Arts zawędrowało ostatnio na University of Florida, chwaląc się przy okazji najnowszymi produkcjami - a jest tego trochę. Poza opisywanym w innym miejscu „Pigułę" From Russia With Love, czekają nas jeszcze kolejny "wstrząśnięty" (zajmuje się nim studio EA LA), sequel RPG LotR: The Third Age, dwa dodatki do Sims 2, nowy RTS spod znaku Command & Conquer i jakiś nie-sportowy tytuł od "piłkarskiego" zazwyczaj developera Tiburon. Elektronicy rozpowiadali także, jak to pięknie wygląda nowy Madden NFL na PlayStation 3 (!). [butch]



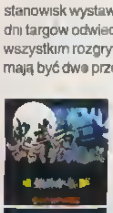
Ohayo Nippon czyli newsy z Kraju Kwitnącej Wisienki

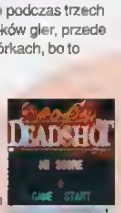
Pogoda szaleje szaleją wszyscy z listy Wildsteina a u nas po staremu - garść newsów z krainy sake i shouyu płynącej No to - jak powiedział tacet w remizie - jedziem

W czterech Centrach Pokemonów zlokalizowanych w Tokio, Nagoi, Osace i Fukuoce będzie można zakupić specjalną wersję GBA SP - Pikachu Editon Jak sama nazwa sugeruje, konsolka ozdobiona jest wizerunkiem niejakiego Henryka Pikachu, autora nieśmiertelnych słów "Poka, poka". Konsolkę można nabyć jedynie poprzez rezerwację (od 18 lutego) a odebrać ją będzie można w jednym z wymienionych centrów w dniu 5 marca, wykładając na ladę 9800 jenów



Kolejne Tokyo Game Show odbędzie się w Makuhari Messe w Tokio w dniach 16-18 września. Planowanych jest aż 1500 stanowisk wystawienniczych Przewiduje się ze podczas trzech dni targów odwiedzi je około 150 tysięcy miłośników gier, przede wszystkim rozgrywki online i szarpania ne komórkach, bo to mają być dwa przewodnie tematy TGS 2005

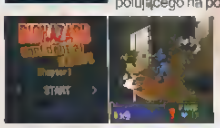








A teraz coś na wzór minikącika komorkowego Pojawiły się trzy ciekawe pozycje od Capcomu dle jepońskich posiadaczy telefonów Pierwszym tytułem jest Onimusha Mobile Genma Castle dwuwymiarowa gra logiczno-zręcznościowa, w której obejmujemy rolę towcy polującego na potwory, unikając pułapek zastawianych na kazdym z levell Celem zabawy jest zdobycie Rękawicy Demonów i tytułu Onimushy Drugą pozycją jest Devil May Cry Dead Shot, dwuwymiarowa strzelanina z Dante w roli głównej i z fabułą osadzoną przed wydarzeniami z pierwszego DMC Ostatnim tytułem jest Biohazard Confidential Report, przygodowa gra akcji





Strasznie blado wyglądają wyniki sprzedazy PSP w porownaniu z Nintendo DS (a to głownie za sprawą braku tej pierwszej w sklepach) Konsolka Sony znalazła juz ponad 500 tys nabywców, podczas gdy NDS trafił do trzykrotnie większej liczby japońskich uzytkowników Sony podało ostatnio, ze produkcja PSP zacznie przynosić profity gdzieś w okolicach lata 2005

Aruze wyda 10 marca Shadow Hearts 2 w wersji Director's Cut dla PS2 w cenie 3 tys jenów Gre posiadać będzie dodatkowe obszary, rzeczy do znalezienia, potwory oraz dodatkowe filmiki i poprawiony system Judgement. Nabywcy tej pozycji ofrzymają również bonusową płytę DVD, jednak jej zawartość pozostaje w tej chwili tajemnicą.

Lp.	Tytuł	Wydawca	Platforma
Another Century's Episode		Banpresto	PS2
Radiata Stories		Square Enix	PS2
Biohazerd 4		Capcom	GC
Digital Devil Saga Avatar Tuner 2		Atlus	PS2
Catch! Touch! Yoshi!		Nintendo	NDS
Death by Degrees		Namco	PS2
Monster Hunter G		Capcom	PS2
Memories Off After Rain Vol. 1		Kid	PS2
Sawaru Meda in Wano		Nintendo	NDS
Everybody's Golf Portable		Sony	PSP

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier - według Dengeki.

29 kwietnia pojawi się wreszcie online'owy RPG od Chunsoft – Homeland (cena 5800 jenów) Ciekawostką jest fakt, ze zestaw gra + karta sieciowa dla GC będzie kosztować tylko tysiaka drozej, czyli 6800 jenów Zamówienia można składać juz od 10 lutego



Producent seri Dragon Quest Yuji Honi potwierdził, że następna gra z tej serii będzie stylistycznie kontynuować styl anime w 3D z kraską Akiry Tonyamy (to ten tagas od m.in. Dragon Ball i Dr. Slump) Jeszcze wcześniej Honi wypowiedział się ze myśli juz o srodowisku 3D za czasów NES-e, a finalnie zdecydował się w nie wkroczyć (za sprawą DQVIII), kiedy zobaczył wczesną betę przygotowaną przez Level 5

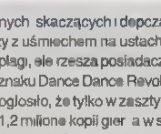
Nintendo nie zamiar zwiększyć budzet swoich centrów badawczo-rozwojowych (R&D) o 49 milionów amerykańskich dolarów Wydatki tychze ośrodków również wzrosną - do 214 milionów dolców Zastrzyk dodatkowej gotówki zostanie spozytkowany m.in. na developing gier dla Nintendo DS i ich promocję Budzet produkcyjny NDS zostanie zwiększony o 76%

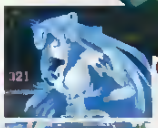
W połowie lutego pojawi się w Japonii gra ne PSP o tytule Mobile Train Simulator + Densha de GO! Tokyo Kyuukou Hen Jak widać, DdG! Final z PS2 nie była jednak ostatnią produkcją z serii Jeśli chodzi jednak o ścisłość to nie jest to tak naprawdę i tak do końca typowy tytuł z seri DdG!, ale moze się nim stać Jak to mozliwe? Ano, proste sprawa Ponieważ w Japonii bardzo popularna jest tez inna sena - Train Simulator MBT+DdGITKH (fajny skrot, no nie?) zostało pomyślane tak aby kazdym pociągiem na kazdej trasie dało się grać zarówno w wersji TS, jak i DdG! Na samym początku zabawy wybieramy sobie po prostu, na jakim interfejsie z dwóch wymienionych tytułów chcemy zagrać Proste prawda?

W maju 2005 roku w Japonii ma się pojawić na PS2 dosyć ciekawie zapowiadająca się pozycja z gatunku RPG o tymczasowym tytule Nemco x Capcom. W grze znajdziemy ponad 200 postaci - zarówno z gier Nemco (Xenosage, Soul Calibur, Valkyne Dentetsu, Tales of Eternie Tekken, Wonder Momo, Bravoman, Klonoa), jak i Capcomu (Street Fighters, Darkstalkers, Ghouls n' Ghosts, Strider, Dino Crisis 4, Resident Evil Dead Aim) Gra będzie oparta na rozgrywce turowej, będzie tez można używać specjalnych ataków charakterystycznych dle danej postaci z danej gry Wiadomo również, że będziemy się przemieszczać pomiędzy kilkoma światami, m.in. światem ludzi, Makai (Darkstalkers, Ghouls n' Ghosts) czy świetem fantazji (Tales of Phantasia)













Za grę odpowiedzialne jest studio Monolith Soft, developer takich produkcji jak Xenosaga i Baten Kaitos Obecnie gra ukończona jest w 70%, ale Namco myślami jest już znacznie dalej - oczami wyobraźni firme ujrzała 500 tysięcy żółtych Graczy wchodzących w posiadanie Namco x Capcom, taki bowiem cel sobie założono



Namco podało, ze Namco Museum będzie pierwszym tytułem dla PSP, który będzie oferował wymianę gier pomiędzy uzytkownikami. Gra pozwala na "rozsyłanie" za pomocą WiFi swojej kopii innym Graczom, którzy nie posiadają dysku z tą produkcją W Namco Museum z 7 gierek (Pac-Man, Ms Pac-Man, Galaga, Galaxian, Rally X New Rally X oraz Dig Dug), pierwsza, czwarta, szósta i siódma mogą być przetransferowane do pamięci innej konsolki poprzez WiFi z tym, że taka kopia nie moze juz być dalej rozsyłana (nie posiada opcji Game Sharing) Japońska premiera NM juz 24 lutego 2005 roku

No i to byłoby wszystko w tym numerze Wiecej newsow pod numeram telefonu 0-709 11 11 111 (35zł+VAT/min.) Pa!

LOKI



■ Japońska odpowiedź na króliczka Playboya?

■ Academy of Interactive Arts & Sciences (AIAS) nagrodziło za wybitne osiągnięcia dla branzy niejakiego Tripa Hawkinsa zalozyciela Electronic Arts i 3DO. Trafił on na Listę Slaw (Hall of Fame) AIAS, do grona takich znakomitości jak Yu Suzuki, Peter Molyneaux John Carmack, Will Wright, Hironobu Sakaguchi Sid Meier czy Shigeru Miyamoto Nagroda dotyczy osób, które "wywarły znaczący wpływ na branzę" i została wręczona na ósmej juz dorocznej ceremonii w Las Vegas Hawkins zaczynał w firmie Apple, gdzie w ciągu 4 lat podniósł przychody z 2 mln do 1 miliarda $ W 1982 powołał do życia EA i podpisał kontrakt z Johnem Maddenem na gry o amerykańskim futbolu, która to umowa procentuje do dziś Jemu zawdzięczamy jedne z pierwszych w historii gry sportowe Przez lata 90-te prowadził 3DO, a aktualnie z własną firmą Digital Chocolate zajmuje się grami na systemy przenośne i komórki [butch]

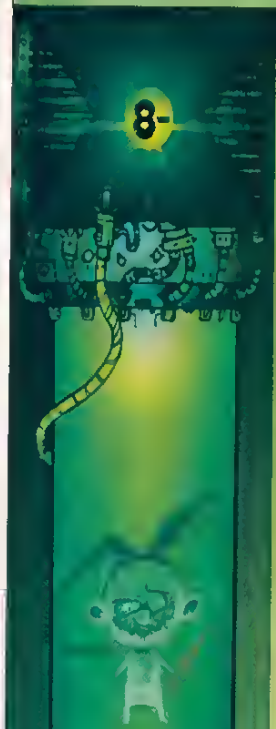
■ Miliony spoconych skaczących i depczących w miejscu Graczy z uśmiechem na ustach - to nie efekty nowej plagi, ale rzesza posiadaczy produktów spod znaku Dance Dance Revolution Konami z dumą ogłosiło, ze tylko w zeszłym roku sprzedano 1,2 miliona kopii gier a w sumie 2,5 mln od narodzin serii Ostatnimi jej wcieleniami były DDR Extreme na PS2 i DDR Ultramix 2 na Xboxa "DDR jest juz kultem w USA i codziennie zdobywa nowych fanów powstają tam kluby i fan-site'y Stało się także popularnym sposobem na utratę wagi i trzymanie formy" - mówi Jason Enos z Konami - "ale przede wszystkim chodzi o muzykę i taniec dla kazdej grupy wiekowej" [butch]

■ THQ uchyliło rąbka tajemnicy odnośnie nowych przygód Scooby-Doo z podtytułem Unmasked które ukażą się we wrzesniu na wszystkie konsole, duze i małe Słewny pies-fajtłape tym razem stawi czoła bandzie ozywionych kukiełek-rekwizytów filmowych, walcząc o dobra imię ich twórcy, podejrzewanego o niecne plany i wskrzeszenie dziwnej ekipy Westchnienia pełne politowania to wszystko, co moze u większości z Was wywołać taka produkcje Scooby uzywa kung-fu i różnych kostiumów dających mu nietypowe mozliwości typu karate, atak z powietrza itp Trzy światy po kilka levell kazdy, mini-gry i walki z bossami. Kurtyna [butch]

■ Jesli stęsknisciie się za fefnastym wcieleniem oldschoolowego Froggera od Konami, to spieszę donieść, ze juz do Wes zmierza! Tej jesieni wypatrujcie Frogger Helmet Havoc na wszystkie konsole oprocz Xboxa. Poza zieloną zabą wcielimy się także w dwóch jej kumpli Berry'ego i Lumpy Sam Frogger zyskał spodnie, choć na rozgrywkę to akurat nie ma wpływu Korzystając ze skokow, slizgów, długich języków i innych bajerów, nasi bohaterowie muszą powstrzymać doktora Wanl, którego gómicze zapędy zagrażają rodzinnej krainie Froggera - Firefly Swamp... Zapowiada się pozycja obowiązkowe, tak samo jak nowy Scooby;) [butch]

■ Póki co film mamy jeden, co nie przeszkadza jednak THQ na odcięcie paru kuponów - powstaje growy sequel The Incredibles („Intemamocni" w polskich kinach) I nie ma dziwne - od listopadowej premiery opchnęli 2,5 mln. sztuk pierwszej części, więc tylko głupi nie kuby zelaza póki gorące Oprócz podniecenie na mysl o nadchodzącej kasie... tfu! grze, niewiele konkretów peda z ust zarówno przedstawicieli THQ, jak i Disneya czy Pixara. Media karmione są ogólnikami o nowej przygodze pana Incredible i ekipy, nowych światach i niesamowitych akcjach. Bla, bla, bla... premiera na jesieni, a developingiem na duże konsole zajmuje się Heavy Iron Studios. [butch]

PS2 dostało MGS3 i GT4, GC nowego Residenta, nic więc dziwnego, że posiadacze Xboxa mogą się czuć w tym miesiącu nieco gorsi. Na szczęście ciekawych zapowiedzi nie brakuje i przez najbliższy rok na pewno będzie w co pograć. Po raz kolejny pojawiła się masa plotek na temat Xboxa Next/Xboxa 2/Xenona/Xboxa 360 (niepotrzebne skreślić) i możemy z dużą dozą prawdopodobieństwa założyć, że następcy konsoli z zielonym okiem doczekamy się jeszcze w tym roku. W każdym razie czekamy na najważniejsze od lat targi E3 - wszystko wskazuje na to, że majowa impreza przewróci świat elektronicznej rozrywki do góry nogami. □ [koso]



Microsoft nie ma zwyczaju komentować żadnych plotek dotyczących ich next-gena więc siłą rzeczy jesteśmy skazani na czekanie na oficjalne stanowisko firmy. Przez pewien czas sądziliśmy, że doczekamy się go jeszcze przed targami E3 - wczesniej bo w dniach 7-11 marca w San Francisco, odbędzie się Game Developers Conference na którym największe szychy branży będą dyskutować na temat przyszłości rynku elektronicznej rozrywki. 9 marca J. Allard wiceprezydent Microsoftu i główny szef projektu XNA (system developerski mający zapewnić współpracę Xboxa 2 i PC) poprowadzi prezentację pod tytułem "Przyszłość gier: odkrycie możliwości". Nie wiadomo dokładnie, jaki temat poruszy Allard, ale rozpoczęły się spekulacje - wszak na GDC 2001 Microsoft po raz pierwszy puścił farbę na temat pierwszego Xboxa. Gigant z Redmond zaprzeczył jednak, jakoby miał pokazać swoją drugą konsolę w San Francisco. Wydaje się więc niemal pewne, że zobaczymy ją dopiero na majowym E3. [koso]

Microsoft rozpędza się z każdym kolejnym miesiącem. Gigant z Redmond planuje do czerwca dobić do 21 milionów sprzedanych konsol (obecnie 19,9 miliona). Podał też kilka interesujących danych statystycznych. Z upłynnionych do tej pory systemów 13,2 mln znalazło nabywców w Ameryce Północnej, 5 mln w Europie i tylko 1,7 mln w Japonii. Z ponad 600 gier aż 200 pozwalało na szarpanie online. Najpomyślniejszy dla firmy Billa pod względem przychodów i ilości sprzedanych gier okazał się ostatni kwartał 2004 roku, w czym największą zasługę miało oczywiście Halo 2. Warto nadmienić, że ów kwartał jest pierwszym w historii, kiedy Xbox przyniósł zyski, a nie straty - 84 miliony na plusie to sporo, jeśli wziąć pod uwagę fakt, iż w analogicznym okresie roku poprzedniego firma straciła blisko 400 milionów dolarów. [koso]



Get yo azz kicked online

25 To Life

PS2



Czyżby narodziny nowego gatunku? Miejska gangsterka w hip-hopowych klimatach? Kiedyś można by to podciągnąć pod szeroko rozumiane przygodówki akcji TPP, ale od czasu eksplozji GTA: San Andreas, po zapowiedziach NARC, Scarface czy właśnie 25 To Life, wyraźnie zaczyna się kształtować odrębny nurt. Pytanie tylko: czy branża faktycznie potrzebuje kolejnej odnogi? To pytanie zostawmy analitykom, skupmy się za to na jednym z przedstawicieli. "25 lat do dożywocia". Polskie znaczenie tytułu jest aż nadto wyraziste. Takich wyroków nie dostaje się za jazdę bez pasów czy kradzież telewizora - witajcie na ulicach pełnych zbrodni, narkotyków i szumowin. Brzmi nudno i zwyczajnie? Nie dajcie się zwieść – ten produkt może uprzedzić kultową serię Rockstar w temacie sieciowych potyczek gangów z glinami. Zacznijmy jednak od singla, na potrzeby którego powstaje fabuła scalająca wydarzenia, w których bierzemy udział. Warto dodać, że to wydarzenia



rozgrywane w dwóch odmiennych rolach - jako gangster lub glinlarz, do wyboru. Każda ze stron ma charakterystyczne dla siebie zabawki: madziaki nie przeberają w środkach i biegają np. z kałachami, podczas gdy "grzeczni" policjanci wolą pistolety i paralizery. Jednak jako lepiej wyszkoleni i dysponujący lepszym "zapleczem" odznaczają się np. lepszą celnością, tudzież mają dostęp np. do kamizelek kuloodpornych, a tym samym siły obu stron są raczej wyrównane. Misje dla pojedynczego Gracza zakrawają często na wypady samobójcze, dlatego wiele zależy od naszych umiejętności i wyposażenia. Np. jeko gangol musimy dostać się do banku, a następnie z niego uciec, oczywiście kładąc po drodze pokotem zastępy SWAT i glinierzy. Jako samotny policjant wpadniemy z kolei w sam środek wojny gangów, a naszym zadaniem będzie poważne uszczuplenie składów osobowych obu stron. Rozgrywka odbywa się w TPP z możliwością przełączenia na FPP, w stylu podobnym do Syphon Filter: The Omega Strain - oczywiście z dodatkiem "nigga-złomalskich" klimatów, które mają w znacznym stopniu wpłynąć na uberwienie racjej prostej od strony konstrukcyjnej gry. Jednak tym, co znacząco ma odróżnić 25TL od reszty towarzystwa, będzie rozbudowany tryb online. Wyobraźcie sobie potyczki "gangsterzy kontra policjanci" na 16 osób w stylu bitew toczonych w Socoma. Możemy oczekiwać czterech pełnych adrenaliny trybów zabawy. War to standardowy Deathmatch, Tag każe nam malować graffiti swego gangu w określonych miejscach na mapie, Raid to szturm oddziałów SWAT na obiekt kontrolowany przez bandziorów, a Robbery to próba włamania się rabusiów do strzeżonego budynku, kradzież toczki z kasą i bezpieczna ewakuacja. To jak wielkim bajerem jest customizacja postaci wiemy dokładnie od czasu GTA:SA - niewiele mniej dostaniemy tutaj. Budowa poszczególnych części ciała, ciuchy, fryzura, tatuaże, buty - decyzja o wyglądzie naszego zabijaki należy wyłącznie do nas. Hip-hop to styl życia, toteż oprócz wrażeń wizualnych nie może zabraknąć i słuchowych. Producent nie poskąpił kasy w tym temacie i dzięki temu posłuchamy w grze oryginalnych kawałków m.in. DMX, Ghostface Killah czy Tupaca, z możliwością zmiany aktualnej ścieżki, gdy znajdziemy się odpowiednio blisko porozmieszczanych w grze boomboxów (również w multi). 25 To Life może dostarczyć mnóstwa ostrych akcji w ulicznych klimatach, a fanom potyczek sieciowych dać to, czego zabrakło w ostatnim GTA. Trzymajmy kciuki, aby było to przynajmniej na poziomie Socoma. □ [butcher]

Producent: EIDOS
Data wydania: I KWARTAŁ 2005

PIGUŁA

Halo 2 znalazło do tej pory 6,4 miliona nabywców na całym świecie (z czego 2/3 w USA), pobijając tym samym wynik poprzedniej części, która do dziś sprzedaje się lepiej niż wiele najnowszych hitów. W sumie pierwsza i druga odsłona przygód Master Chiefa sprzedała się w liczbie 12,8 miliona egzemplarzy! Gra Bungie napędza też online'ową usługę Microsoftu i głównie dzięki niej społeczność Xbox Live liczy sobie w tej chwili ponad 1,4 miliona Graczy. [koso]

Każdy miesiąc przynosi ze sobą kolejne spekulacje dotyczące Xboxa 2 i daty jego premiery. Tym razem informacja jest interesująca o tyle, że ma źródło w notce prasowej wydanej przez nie byle kogo, bo samo Electronic Arts. Firma informuje o pracach nad Need for Speed: Most Wanted, które ma się ukazać na PS2, Xboxa, GC oraz, równolegle z wymienionymi, na Xboxa 2. Premierę gry przewidziano na drugą połowę 2005 roku, co znaczyłoby, że następca konsoli z zielonym okiem zadebiutuje jeszcze w tym roku. Nie jednej z imprez branżowych EA podało też swój nieoficjalny line-up na konsole nowej generacji. Konkretnie Xboxa 2, bo Sony jeszcze nie udostępniło nikomu swoich dev-kitów. Obok takich tytułów jak Battlefield: Modern Combat, The Godfather, SSX 4, FIFA Strset 2 czy Burnout 4, zwraca uwagę obecność na liście FIFA 2006. Taśmiec.

Elektroników ukazuje się zawsze pod koniec roku, więc premiera Xboxa 2 w okolicach Bożego Narodzenia 2005 wydaje się więcej niż prawdopodobna. [koso]

Xboxowy exclusive Jade Empire doczeka się limitowanej edycji. Poza standardowym bonusem w postaci płytki "Making of", dodatki znajdą się w samej grze. Limitowane edycje przyniesie ze sobą bowiem bonusową postać i dodatkowy styl walki. Póki co nie wiadomo, czy podobnych atrakcji doczekają się mieszkańcy Starego Kontynentu. A łuzacki John, gruby Steve i czarnuch Sam zagrają już 14 kwietnia. [koso]

Microsoft Game Studios ujawniło listę 233 fur, w których będzie się można lensować w Forza Motorsport. Bryczki pochodzą od 40 renomowanych producentów m.in. Audi, BMW, Chevrolet, Ferrari, Forda, Hondy, Mercedesa, Toyoty czy Porsche. Pod względem ilości pojazdów Forza Motorsport nie prześcignie Gran Turismo 4, ale za to zawstydzi konkurenta zaawansowanym systemem zniszczeń, który będzie można do woli sprawdzać najlepiej przy dużych prędkościach. Gra ukaże się już w kwietniu. [koso]

Activision kupiło Vicarious Visions, ekipę znaną przede wszystkim z xboxowej konwersji Doome 3. Nie wiadomo jeszcze, nad jakimi tytułami będzie w przyszłości pracować nowy nabytek, ale Activision nie wydaje pieniędzy w ciemno - zakup Neversoftu (ekipy odpowiedzialnej za serię Tony Hawk's...) w 1999 roku okazał się wszak strzałem w dziesiątkę. [koso]

KONSTYTUCJA

Zima w końcu ścisnęła i nie chce puścić (gdy piszę te słowa mam -15 stopni za oknem), a nas ponownie chcą ścisnąć wydawcy i wydusić wszystko, co jeszcze kisimy w portfelach. Wydawało się, że posucha i poświąteczna chwila oddechu potrwa dłużej, a tu ni chu-chu. Przygotujcie się na kolejny zmasowany Atak Krwiożerczych Gier, rzucających się Wam w oczy z każdej półki dobrze zaopatrzonego sklepu. Przejrzyjcie następne strony i bądźcie gotowi: MGS3: Snake Eater, Devil May Cry 3, TimeSplitters: Future Perfect czy zapowiadane już chyba od wieków Gran Turismo 4 - one wszystkie nie znają litości i nadciągają powoli, ale nieubłaganie. A jeśli nawet przegrają w walce bezpośredniej, to powrócą w Waszych sennych koszmarach. Nie ma ucieczki! ☐ [butcher]



Czarne chmury zbierają się nad pesdwójkową konwersją rewelacyjnie przyjętego na świecie Resident Evil 4 z GameCube'a. Przynajmniej takie dochodzą słuchy z Japonii, a wszystko rozbija się podobno o moce przerobowe porównywanych konsol. Czyli mówiąc inaczej, wersja PS2 będzie mocno uproszczoną wersją z GC. W japońskiej prasie pojawiły się artykuły, w których mowa o tym, że postać Leona na PS2 ma mieć ok. 5000 polygonów (10 tys. na GC) a scigający go wieśniacy po 4000 - tyle samo ma Snake w MGS3 (i nie narzeka). Naraz na ekranie może wystąpić maksymalnie 10 ruchomych elementów, potem engine zaczyna się dławić. Capcom wspomina o różnicach jakościowych pomiędzy RE4 na GC i PS2, ale określa je jako "nieistotne" z racji lepszych możliwości teksturowania obiektów na konsoli Sony. Tak czy inaczej – wątpliwe, aby takie plotki wpłynęły na sprzedaż tego pewniaka (premiera pod koniec roku). [butch]

Nowa taryfa CODECHARTY
to jeszcze tańsze rozmowy!!!
Teraz w pakiecie darmowe rozmowy w weekendy i podczas walki z bossami!!!

Kalifornijski sąd nakazał Sony płacić (co kwartał) za licencję amerykańskiej firmie Immersion za wykorzystywanie praw do Force Feedback, czyli efektu wibracji w padach DualShock. To już drugie orzeczenie w tej sprawie - Sony przegrało proces o ten patent we wrześniu ubiegłego roku. I zapłaciło do jak pory Immersion 82 miliony dolarów tytułem jednorazowego odszkodowania. Nowe orzeczenie każe im oddawać 1,37% przychodów ze sprzedaży konsol i 40 wybranych gier (począwszy od 1 lipca 2005), co według analiz może rocznie stanowić nawet 27 mln. Immersion zajmuje się badaniami i wdrażaniem technologii Force Feedback na wielu różnych polach - począwszy od medycyny i motoryzacji, na grach wideo skończywszy. O swoją należność od Sony i Microsoftu upomnieli się na drodze prawnej w roku 2002. Jednak tylko Sony postanowiło się z nimi szarpać, podczas gdy Microsoft doszedł do ugody poza sądem. Czy aby na pewno duzy wciąż może więcej? [butch]



Producent: KUJU **Data wydania:** 27 MAJ

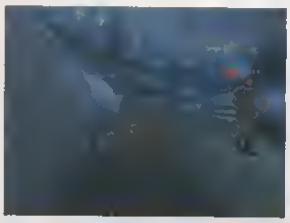


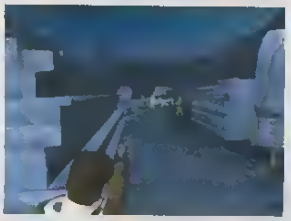




PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

Ucieczki alianckich żołnierzy z wrogich terytoriów nie są w grach tematem całkowicie nowym - wystarczy wspomnieć Prisonar of War od Codemasters czy The Great Escape od SCI. Tym razem do tej rzeczki wkracza ekipa Kuju, odżegnując się od graficznego realizmu poprzedników, stawiając bardziej na mix w stylu "Splinter Cell spotyka XIII". Pilot Down: Behind Enemy Lines zmierzające na X-a i PS2 opowiada o losach amerykańskiego lotnika Billa Fostera i jest luźno wzorowane na prawdziwych wydarzeniach mających miejsce w czasie II Wojny Światowej. Ścigany przez swego prześladowcę pilota Luftwaffe kapitana Killingara, Bill zostaje ostatecznie zestrzelony nad terytorium Niemiec zimą roku 1944. Musi stawić czoła nie tylko machinie wojennej faszystów, ale również dającym się ostro we znaki siłom przyrody. To, czy uda mu się znaleźć schronienie za szwajcarską granicą, zależy wyłącznie od nas. Fabuła scenki przerywnikowe i rozwój wydarzeń ukazane są niczym na kartach komiksu dla dorosłych, co daje niezły efekt i klimacik. Rozgrywkę śledzimy w TPP, racząc gałki oczne rysunkową grafiką wspartą lekko przez cel-shading - patent dobrze znany z FPS-a pt. XIII. Developer obiecuje mnóstwo akcji z różnych biegunów - od czystego stealth i wszelakich skradanek, przez puzzle, zagadki, zbieranie mniej lub bardziej potrzebnych popierdółek i zabawę z nimi, aż po otwartą wymianę ognia, gdy nie mamy już innej opcji wyjścia z opresji. Znajdzie się nawet namiastka RPG w postaci otrzymywanych XP, zwiększających siłę i zdrowia Billa. Podstawą przetrwania będzie nauka adaptacji do warunków środowiskowych, chociaż mam przeczucia, że MGS3 to ta gra nie podlja. Ekstremalne warunki mogą przyczynić się do rozmaitych chorób bohatera - od zwykłego przeziębienia po odmrożenia, a brak snu i wypoczynku prowadzą do wyczerpania, w znaczący sposób utrudniając rozgrywkę. Przełomowe produkcja to na pewno nie będzie, ale na letni sezon ogórkowy jak znalazł - wydaniem wersji PAL zajmie się Oxygen Interactive. ☐ [butcher]





PIGUŁA

Developer Black Bean podpisał ekskluzywny deal z firmą Alfa Romeo, na mocy której powstanie racer oparty na samochodach tej prestiżowej włoskiej firmy. Ich wyłączność do marki AR znajdzie tym samym odbicie w innych produkcjach, w których nie uświadczymy tych pojazdów. Produkcją gry o tytule S.C.A.R. (Squadra Corse Alfa Romeo) zajęło się studio Milestone, znane z seri Screamer (PC), Superbike czy ostatnio choćby Racing Evoluzione na X-a. Premiera przewidziana jest na II kwartał 2005 - developerzy są bardzo podnieceni możliwością pracy z tak znaną firmą motoryzacyjną, używając w wywiadach frazesów, których Wam tutaj oszczędzę. Brak za to konkretów odnośnie samej gry i jej zawartości. [butch]

Otrzyjcie łzy, fani hardkorowego oldschoola - objawienia ostatnich tygodni, czyli shootar 2D pt. Alien Hominid trafi niedługo na europejskie półki! Wszystko dzięki umowie wydawniczej podpisanej pomiędzy Zoo Digital a Tha Bahamoth, która pozwoli i nam wskoczyć w skórę małych, żółtych ludzików, by siać popłoch wśród agentów FBI. [butch]

Square Enix weszło we współpracę z ePassporta, firmą od płatności online, co pozwoli Graczom szybciej i łatwiej bulić za szarpanie w sieciowe Final Fantasy XI, tudzież dokonywać innych płatności w Sieci. EPassporte wyposazy fanów w kartę "Virtual Visa" - to zapewne pomysł dla nieletnich lub osób z awersją do zwykłych "plastików", bo większego sensu tego wynalazku nie widzę. Tym bardziej, że nie jest to karta debetowa (aby płacić, trzeba najpierw przelać kasę na kartę) i nie działa w tradycyjnych sklepach. Dla całkowitych nieprorów i hobbystów ePassporte wypuści też limitowane edycja kart-zdrapek do zasilania konta FFXI, dostępna w kafejkach internetowych i sklepach z grami. [butch]

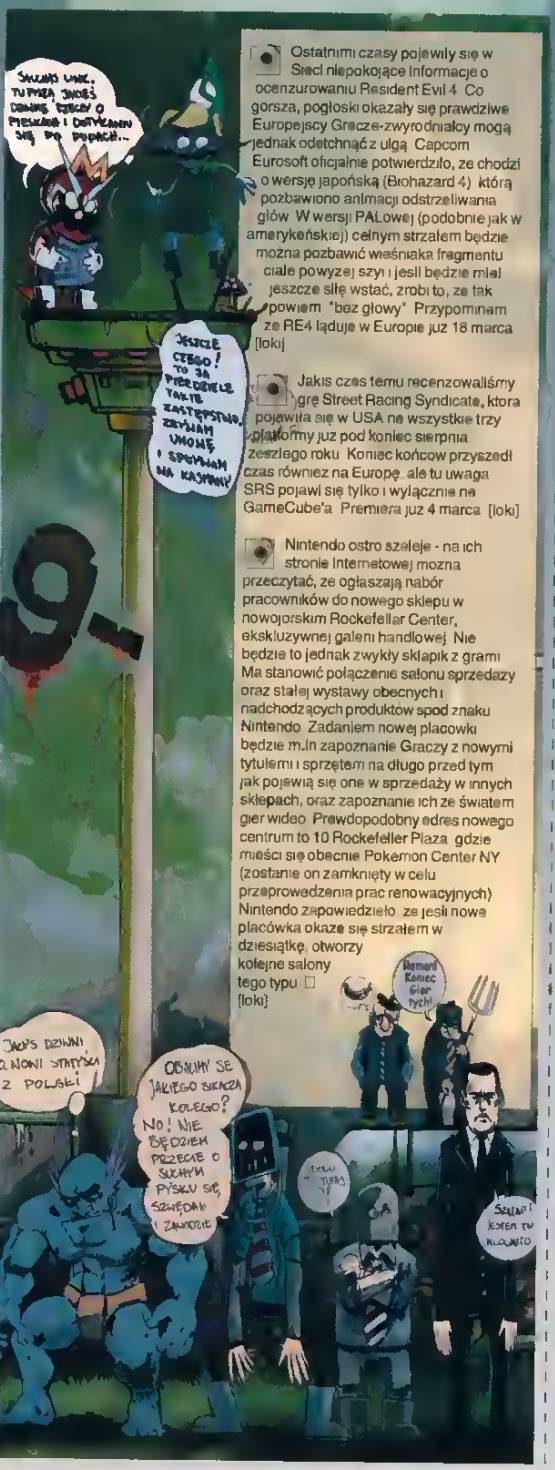
Akademia Sztuk i Nauk Interaktywnych (AIAS) już po raz ósmy przyznała coroczne nagrody za wybitne osiągnięcia w branży. Głosują developerzy, wydawcy, prasa i inni przedstawiciele tego przemysłu. Aż 9 razy wychodził na scenę w cału odebrania nagrody szef Valve Gabe Nawell - za przełomowe i docenione w wielu kategoriach Half-Life 2, które otrzymało także tytuł Gry Roku 2004. Wśród konsol nagrodzono GTA: San Andreas za soundtrack, Fable za oryginalną muzykę, tabutę i postacia, Halo 2 za dźwięk i tryb online, Katamari Damacy za design i innowację. Za Najlepszą Konsolową Grę Roku 2004 uznano Halo 2, a w poszczególnych gatunkach tytuły zdobyli:

- **Platformar/Akcja/Przygoda:** Prince of Parsia: Warrior Within
- **Akcja/Przygoda:** Grand Theft Auto: San Andreas
- **FPP:** Halo 2
- **Gra Dla Dzieci:** Sly Cooper 2
- **Gra Familijna:** Donkey Konga
- **Bijatyka:** Mortal Kombat: Deception
- **Wyścigi:** Burnout 3
- **RPG:** Paper Mario: Tha Thousand Yaar Door
- **Sport/Akcja:** THUG 2
- **Sport/Symulacja:** ESPN NFL 2K5

[butch]

KONSOLOMETR

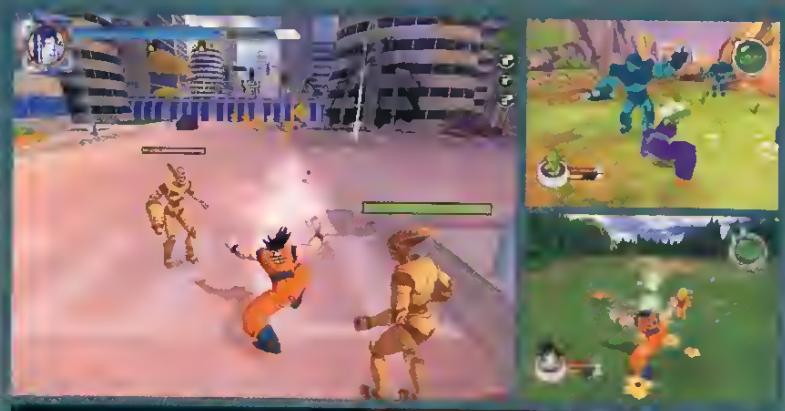
Marzec to wręcz miesiąc GameCube'a. Czeka nas taki zalew PALowych tytułów na kostkę, że nawet okres świąt Bożego Narodzenia może się czuć zagrożony w walce o prymat w kwestii wysypu gier. Co najważniejsze, ilość przekłada się tym razem na jakość - pojawią się m.in.: Resident Evil 4, NBA i Fifa Street, Mario Party 6, TimeSplitters Future Perfect. Oprócz tego kostkę nawiedzi jeszcze kilka mniej ambitnych gier pokroju SRS i Animaniacs. The Great Edgar Hunt. Z innej beczki - Nintendo Revolution ma być zaprezentowana na tegorocznych targach E3. Specs z Nintendo - jak zdradził jeden z nich - głowią się teraz jak pokazać Revolution tak, by nic nie pokazać a jednak wzbudzić sensację. [loki]



Ostatnimi czasy pojawiły się w Sieci niepokojące informacje o ocenzurowaniu Resident Evil 4. Co gorsza, pogłoski okazały się prawdziwe. Europejscy Grecze-zwyrodnialcy mogą jednak odetchnąć z ulgą. Capcom Eurosoft oficjalnie potwierdziło, że chodzi o wersję japońską (Biohazard 4) którą pozbawiono animacji odstrzeliwania głów. W wersji PALowej (podobnie jak w amerykańskiej) celnym strzałem będzie można pozbawić wieśniaka fragmentu ciała powyżej szyi i jeśli będzie miał jeszcze siłę wstać, zrobi to, ze tak powiem "bez głowy". Przypominam że RE4 ląduje w Europie już 18 marca. [loki]

Jakiś czas temu recenzowaliśmy grę Street Racing Syndicate, która pojawiła się w USA na wszystkie trzy platformy już pod koniec sierpnia zeszłego roku. Koniec końców przyszedł czas również na Europę, ale tu uwaga - SRS pojawi się tylko i wyłącznie na GameCube'a. Premiera już 4 marca. [loki]

Nintendo ostro szaleje - na ich stronie internetowej można przeczytać, że ogłaszają nabór pracowników do nowego sklepu w nowojorskim Rockefeller Center, ekskluzywnej galerii handlowej. Nie będzie to jednak zwykły sklepik z grami. Ma stanowić połączenie salonu sprzedaży oraz stałej wystawy obecnych i nadchodzących produktów spod znaku Nintendo. Zadaniem nowej placówki będzie m.in. zapoznanie Graczy z nowymi tytułami i sprzętem na długo przed tym jak pojawią się one w sprzedaży w innych sklepach, oraz zapoznanie ich ze światem gier wideo. Prawdopodobny adres nowego centrum to 10 Rockefeller Plaza, gdzie mieści się obecnie Pokemon Center NY (zostanie on zamknięty w celu przeprowadzenia prac renowacyjnych). Nintendo zapowiedziało, że jeśli nowe placówka okaże się strzałem w dziesiątkę, otworzy kolejne salony tego typu. [loki]



DRAGON BALL Z: SAGAS

Producent: AVALANCHE **Wydawca:** ATARI **Data wydania:** MARZEC (USA)

Po udanym Dragon Ball Z: Budokai 3 Smocze Kule idą za ciosem, ale uderzają w bardziej ambitny gatunek - action adventure z elementami RPG. Najpierw trochę liczb: 5 znanych postaci (Piccolo, Gohan, Trunks, Vegeta i Goku) plus 5 do odkrycia, 2 światy (Ziemia i Namek) i 19 rozdziałów, na które podzielona jest przygoda. Autorzy obiecują swobodę w eksploracji i sporą "zniszczalność" napotykanych obiektów - praktycznie wszystko będzie można przefasonować według własnego uznania. Każdy rozdział rozpocznie się od przestawienia celów misji, których osiągnięcie pozwoli przejść do kolejnego levelu. Zazwyczaj będzie to polecenie odnalezienia jakiegoś przedmiotu, pokonanie bossa lub ochrona NPC-a. Oczywiście stanowi to pretekst do ostrej sieczki, w której niezawodne okażą się combosy i charakterystyczne dla każdej postaci specjale. Jak można wyczytać z nutki prasowej, 70% czasu gry zajmie eksploracja świata, podczas gry pozostałe 30% przypadnie na potyczki z bossami. Czyli znów sieczka, tyle że większa.

Wrzucenie DBZ:S do wora z napisem "RPG" jest nieuzasadnione, bo gra czerpie z tego gatunku ledwie kilka elementów. Za zebrane tokeny z niektórych misji można kupić swojemu herosowi nowy cios czy projektile. Specjale podzielone są na trzy kategorie: Ki Attack, Melee Attack oraz Combos, z których każda zawiera 6 kombinacji. Jeśli pomnożyć to przez liczbę postaci, uzyskamy całkiem konkretną ilość ruchów. Będzie też można zupgrade'ować radar - dzięki temu będzie pokazywał np. ukryte przedmioty. Sporą atrakcją powinien się okazać tryb kooperacji, zwłaszcza że dwie postacie będą mogły łączyć swoje kombinacje w celu zadania większych obrażeń. Gra nie powali nas ani nowatorskimi rozwiązaniami, ani niesamowitą grafiką, ale też nie taki ma cel. Chodzi o to, by spodobała się fanom Smoczych Kul, bo [illegible] nikt inny w to nie zagra.) ☐ [koso]



PIGUŁA

■ Były na świecie cywilizowane obszary, gdzie zgrabniutkie PStwo było w grudniu rarytasem, a Sony zmuszone było używać lotnictwa do wsparcia własnej logistyki. Czyżby warto było poczekać trochę dłużej? W styczniu w angielskim sklepie online Argos pojawiła się "PlayStation 2 Console - Silver" (nr kat. 567/7809) - ale tylko na parę godzin, po czym zniknęła. Info mówiące o cenie 99 funtów i bonusowym Demo Discu okazało się wyssaną z palca plotką, tak samo jak srebrna PStwo zrodzona w czyimś Photoshopie. Sony nazwało zdjęcie "nieoficjalnym", a całe Info "spekulacją", co jednak niekoniecznie oznacza całkowite zaprzeczenie - nadzieja pozostaje. [butch]



■ 36 milionów sprzedanych kopii Simsów - mogłoby się wydawać, że są wszędzie. Nieprawdaż? Najwidoczniej EA myśli inaczej, bo zdecydowali, że najwyższa pora na podbój TV. Trwają rozmowy z kilkoma producentami o stworzeniu interaktywnego show, w którym widzowie głosowaliby co mają robić postacie na ekranie - czyli ludzie z całego świata mogliby grać w Simsy poprzez TV. The Sims to marka znana i lubiana zarówno przez Graczy, jak i krytyków - to także jedna z nielicznych (jeśli nie jedyna) gra, w którą gra więcej kobiet niż mężczyzn (60% Graczy jest płci żeńskiej). Rosnąca w siłę cyfrowa TV oferuje większą interakcję co w połączeniu z jeszcze większymi możliwościami gameplayu dostępnymi w Sims 2 jest łakomym kąskiem dla EA - możliwością zarobku na całkiem nowym poletku. [butch]

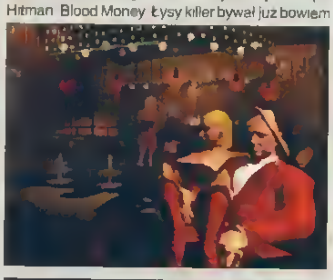
■ Osobom zainteresowanym tematem Mercenaries uchylamy rąbek tajemnicy, o której donosi w swej recenzji Myszaq przed miesiącem. Nie podchodzi Wam żaden z dziwnych bohaterów? To jest jeszcze dwóch ukrytych - Han Solo oraz Indiana Jones to w pełni grywalne postacie, które można odblokować zarówno w wersji na Xboxa jak i PS2 (Harrison Ford ostatnio zbiedniał?). Aby uzyskać Jonesa na PS2 oraz Solo na iXim należy zebrać w grze 20 bonusowych przedmiotów zwanych National Treasure - nowy bohater będzie dostępny poprzez PDA w grze. Jak uzyskać krzyżówkę w drugą stronę (Jones X, Solo PS2)? To póki co słodka tajemnica - kombinujcie. [butch]

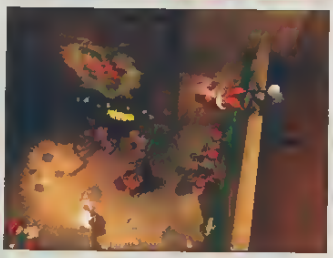




W pigule

■ "Agent 47 - człowiek na każdą okazję" - tak mógłby brzmieć slogan reklamowy nowej rzeźni pt Hitman Blood Money Łysy kiler bywał już bowiem





w każdym chyba zakątku na Ziemi i w każdych okolicznościach, a producenci wciąż poszukują nowych pomysłów To przychodzi na myśl, gdy patrzymy na pierwsze screeny z nowej produkcji IO Interactive, dla których tłem jest Boże Narodzenie, choinka i panowie w czapkach Mikołaja W czwartej odsłonie 47 pracuje sam dla siebie i zdobytą kasę wydaje na swoje potrzeby – sposób jej spożytkowania ma wpływ na rozwój wydarzeń Brak innych detali, dokładnej daty premiery także [butch]

■ Podczas pewnej dyskusji na temat mocy systemów next-gen, ciekawe wnioski przedstawił szef Epic Games, Mark Rein M.in ujawnił, że firma (producent serii Unreal Tournament) pracuje nad dwoma tytułami dla Xboxa 2/PS3 Grafika na poziomie UT, która obecnie pożera 5% mocy procesora nowoczesnego PC-ta, konsumuje aż 80% mocy aktualnych konsol Jednak przy pracy nad tytułami nowej generacji od razu stało się jasne, że moc nowych konsol wyprzedza bez trudu dzisiejsze pecety Chociaż jeszcze nikt nie podał jakichś konkretnych specyfikacji, od jakiegoś czasu mówi się w kuluarach branży o tym, że nowe systemy Microsoftu i Sony faktycznie zasługiwać będą na określenie "next-gen" Ostatnio pojawiło się także info, że procek PlayStation3 taktowany ma być masakrycznym zegarem 4 6 GHz - co jest tym bardziej ciekawe, że Intel wycofał się z wartości powyżej 4 GHz z powodu problemów z przegrzewaniem się kości Czyżby spece z Sony znaleźli na to sposób? [butch]

■ 7 Sins to "symulacja życia" dla dorosłych, która pozwoli Graczowi zanurzyć się w świecie sławnych ludzi seksu, chciwości i karier budowanych na cudzej krzywdzie Sława rozgłos i fortuna to jedyne pojęcia, które mają znaczenie w tym środowisku - pniemy się w górę drabiny społecznej czarując wszystkich dookoła, płacąc komu trzeba, finezyjnie zwodząc i wskakując do obcych łóżek. Dotarcie na szczyt rozłożono na 7 nieliniowych misji, w których trafią się nam tak ciekawe mini-gry jak "wódkowy wyścig" czy "Mozart toalety" - wszystko po to, by zostać bossem Apple City Mimo ciekawej zawartości, nazwa developera i wydawcy w jednym - Monte Cristo Multimedia - nie wróży temu tytułowi nic dobrego Desperaci mogą szukać tej gry na PS2 w najbliższych tygodniach. [butch]



The Godfather PS2 & Xbox 2

Producent: EA **Date wydanie:** JESIEŃ 2005

Electronic Arts konsekwentnie eksploruje omijane wcześniej gatunki gier wideo Ostatnią, średnio udaną próbą był atak na bastion erpegowy w postaci LOTR Third Age Tym razem Elektronicy biorą się za Iby z absolutnym liderem w dziedzinie konsolowej gangsterki - GTA San Andreas W tej chwili nie mam pojęcia, co może wyniknąć z połączenia potęgi finansowej EA (nieoficjalne źródła mówią, że ten tytuł ma największy budżet w historii gier!) z mafijnymi klimatami na licencji "Ojca chrzestnego", ale jedno jest pewne - o tej produkcji już jest głośno, a do momentu premiery ogłuchniemy wszyscy

Aż dziw bierze że tak wdzięczny temat pojawia się na tapecie dopiero teraz Wszak oparty na książce Mario Puzo film (i jego dwie mniej udane kontynuacje) wprost idealnie nadaje się do zaadaptowania na potrzeby gry Rzecz będzie miała miejsce we włoskiej dzielnicy Nowego Jorku na przełomie lat 40. i 50 ubiegłego wieku Gracz wcieli się w postać jednego z członków rodziny Corleone i będzie awansował w mafijnej hierarchii wraz z wykonywaniem kolejnych zadań EA obiecuje swobodę dojawiającą się w tym, że każdą misję będzie można przejść na kilka sposobów Wiązemy z tą zapowiedzią spore nadzieje, bo przecież San Andreas, choć oczywiście zniewalający ogromem możliwości, serwował dość liniowe zadania i rzadko kiedy mieliśmy do wyboru więcej niż jeden sposób na ich zaliczenie Tymczasem w The Godfather podjęty wybór zaowocuje odpowiednimi konsekwencjami - np częstowanie ołowiem neutralnego NPC-a sprawi, że przy kolejnym spotkaniu kolezka zrewanżuje nam się tym samym. Nasz bohater będzie mógł mu też wręczyć łapówkę lub zasypać groźbami, co również nie pozostanie bez wpływu na jego reakcję w przyszłości Same misje nie odbiegną założeniami od znanych już schematów - zastraszenie świadków koronnych, korumpowanie stróżów prawa, rajdy klasycznymi gablotami i ostrzeliwanie przechodniów z Tommy guna Autorzy szacują, że 80% gry pokonamy na plechotę, podczas gdy pozostałe 20% przyjdzie nam pokonać za kółkiem. Mocno cechą The Godfather może być customizacje postaci - począwszy od broni przez wybór cluszków, na bliznach skończywszy Konwencja gry jest poważna i nie ma co liczyć np na zabawę w rozwożenie dziwek, więc jestem ciekaw, jakimi środkami gra EA zamierza walkę z dziełem Rockstar

Mocną stroną The Godfather ma być wiemość filmowemu oryginałowi "Jesteśmy podeksctowani i zaszczyceni, że możemy przenieść "Ojca chrzestnego" do gry wideo Kinowy obraz zachwycał sporą dramaturgią i świetnie opowiedzianą



historią - już niedługo Gracze będą mogli na własną rękę posmakować tego niebezpiecznego świata" - powiedział Devid DeMertini, główny producent gry Kluczowe wydarzenia z filmu będziemy mogli obejrzeć jako scenki przerywnikowe, w których Gracz weźmie pośredni udział Profesjonalizmem rozwali nas zapewne dubbing, bo głosy podłożą aktorzy, którzy przed 30 laty wcielili się w role głównych bohaterów - James Caan (Sonny Corleone), Robert Duvall (Tom Hagen), a przede wszystkim Marlon Brando, twórca legendarnej kreacji Don Vito Corleone. Brando zmarł 1 lipca 2004 roku, na szczęście jego kwestie zostały nagrane odpowiednio wcześniej. W tej chwili EA prowadzi starania, by swoich strun głosowych użyczył również Al Pacino, ale z tym może być problem - o to samo zabiega VU Games (ich Scarface oparty jest przecież na filmie, w którym Pacino zagrał główną rolę) Autorom pomógł nawet sam reżyser Francis Ford Coppola, udostępniając swoją prywatną bibliotekę, choć nie ma zamiaru angażować się w projekt - jak sam stwierdził nakręcił trzech "Ojców chrzestnych" i nie chce wracać do tego tematu



The Godfather jest ukończony zaledwie w 15 procentach i EA ma przed sobą jeszcze wiele pracy Zadziwia jednak pieczołowitość z jaką firma zabrała się do pracy Okres tzw przedprodukcji trwał ponad rok i w tym czasie nie powstała choćby jedna linijka kodu gry! W tej chwili nad tym tytułem dłubie 120 osób, a w końcowej fazie developingu ta liczba ma wzrosnąć do 200. Nad projektem czuwa Hunter Smith, który obiecuje że tytuł ten będzie odbiegał od poprzednich produkcji Elektroników opartych na licencjach Cóż, taką mamy nadzieję - na ogrom możliwości i swobodę rodem z San Andreas raczej bym nie liczył ale na niesamowicie grywalną produkcję z najwyższej półki opatrzoną cudownym klimatem i wspaniałym scenariuszem - jak najbardziej □ [koso]



PS Zamieszczone materiały graficzne pochodzą z prerenderowanych sekwencji i gry właściwej na - uwaga - Xboxa 2 Robią wrażenie nieprawdaż?

W pigule

■ Nalot policji, przedstawicieli FACT (Federation Against Copyright Theft) oraz ELSPA na jedną z większych giełd komputerowych w Aintree (Wielka Brytania) zaowocował konfiskatą 800 000 pirackich płyt z grami, m.in. GTA:SA, FIFA 2005 i NFSU2, stając się największym w tamtej okolicy przechwytem nielegalnych dóbr. Aresztowano sześć osób (reszta uciekła?), a dwie osoby nakryto na przerabianiu konsol. Władze odpowiedzialne za udaną akcję są dumne ze skoku i wzajemnie poklepują się po plecach, obiecując nie wahać się przed wystąpieniem do sądu o ukaranie winnych. Hmm. A piractwo to podobno domena Wschodu ... [butch]

■ Electronic Arts ma na swym koncie kolejny rekord, tym razem w Wielkiej Brytanii. Ich Need For Speed Underground 2 wskoczyło na 1 miejsce listy sprzedaży w UK przed samym świętami i pozostało tam przez kolejne 10 tygodni, nienaruszone przez tuzy pokroju GTA SA, PES4 czy FIFA 2005. Fakt faktem, że styczeń nie przyniósł zbyt wielu konkurentów do podium, ale tak czy inaczej niezły wynik - co nie zmienia faktu, że popularność tego tytułu dla wielu nadal pozostaje tajemnicą. [butch]

■ Firma Crave zapowiedziała swój nowy motocross, MX World Tour Featuring Jamie Little (data premiery 5 kwietnia). Gra powstaje w studiach Impulse Games na PlayStation2 oraz Xboxa i pozwoli fanom na motorowe szaleństwa w 32 konkurencjach, m.in. w skórze tytułowej laseczki Jamie. Customizacje maszynek nalepkami, zmiana kolorów i kosmetyczne upgrade'y to cały "tuning", jaki musi nam w tym wypadku wystarczyć. [butch]

■ Info z naszego rynku. Electronic Arts Polska podało, że kolejne tytuły trafiły na najniższy pułap cenowy dla wszystkich platform, czyli do kolekcji Platinum Classics oraz Players Choice (PS2/Xbox/GC). Są to: Harry Potter: Prisoner Of Askaban, The Sims Bustin' Out, Bond Everything or Nothing, Final Fantasy X-2, FIFA Football 2004, Cricket 2004, Rugby 2004 oraz Tiger Woods 2004. Dobrza jest panowie, ala mniej tych chorych sportów, a więcej konkretów! [butch]

■ A oto kilka "elektronicznych" dat premier - prosto od EA Polska:
- Oddworld Strangar's Wrath (Xbox) - 4 marca
- FIFA Street (PS2/X/GC) - 11 marca
- Rugby 2005 (PS2/X) - 11 marca
- Fight Night Round 2 (PS2/X/GC) - 18 marca
- Devil May Cry 3 (PS2) - 25 marca
- TimeSplitters: Future Perfect (PS2/X/GC) - 25 marca
[butch]

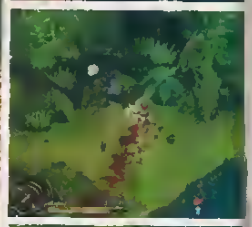
■ Fani hurtowej polityki Capcom ucieszą się na wieść o zapowiedzi Mega Man X Collection, kompilacji siedmiu tytułów serii. Na składance znajdą się trzy gry ze SNES-a (MM X1-X3), trzy z PSX-a (MM X4-X8) i Mega Man Battle & Chase, wyścigi cartów. Z reminiscencjami tej klasycznej platformowej serii zmierzymy się w maju. [koso]

Ys: The Ark of Napishtim PS2

Producent: [illegible] **Wydawca:** KONAMI **Data wydania:** MARZEC (USA)









Legenda o zaginionym mieście, czy też krainie Ys, obecna jest nie tylko w mitologii celtyckiej, lecz również w grach wideo. I to już od 1988 roku, kiedy powstała pierwsza część serii o tym tytule. Po dłuższej, gdyż prawie dziesięcioletniej przerwie w 'nadawaniu', Ys powraca, tym razem na PS2 (oraz PSP), a zapowiada się całkiem konkretnie.

Kojarzycie Alundrę? Bieganie, skakanie i naparzanie mieczem w pałętające się stwory? Ys opiera się na tej samej zasadzie. W czasie walk liczą się głównie zdolności manualne, choć i pomysłunku trzeba trochę zaangażować, zwłaszcza w czasie potyczek z tradycyjnie przerośniętymi bossami. W odróżnieniu jednak od innych, zwłaszcza współczesnych RPG, poziom trudności zapowiada się na całkiem wysoki, choć z możliwością regulowania. Tym jednak, co od razu rzuca się w oczy, jest dopieszczona oprawa graficzna w bardzo oryginalnym stylu. Mimo iż rozgrywka odbywa się w pełnym 3D, otoczenie wygląda jak narysowane (po części tak właśnie jest), a postacie i stwory, choć polygonalne, przypominają wysokiej jakości sprite'y. Efekt jest naprawdę powalający.



Z tego, co mi się udało "wygrać" w wersji testowej, wynika, iż otoczka fabularna tej pozycji może być kolejnym powodem do dumy developerów z Falcomu. Środowisko gry stanowi odcięty od reszty świata archipelag, do którego bohater Adol dostaje się po wpadnięciu do tzw. Wielkiego Wiru i jak się okazuje, nie jest on jedynym ludzkim rozbitkiem na tych wyspach. Założona na jednej z nich osada nie jest jednak w zbyt przyjaznych stosunkach z tubylcami, którym w dodatku zginęło pewne czarodziejskie lustro. Sam heros wpada w ich łaski po uratowaniu siostrzenicy wodza dzięki czemu otrzymuje pewien magiczny miecz, jeden z trzech, o jakich ma traktować opowieść. W każdym razie klimacik zapowiada się bardzo przyjemny, a co ważniejsze, w dużej mierze pozbawiony klasycznej japońskiej infantylności - na tyle, oczywiście, na ile zdołałam zauważyć. Jedno tylko mnie irytowało - konieczność skakania w celu omijania hord przeciwników, mogących kilkoma atakami uziemić bohatera na dobre. Chyba mam za długie palce, niemniej posiadacze krótkich powinni wyczekiwać tej pozycji z niecierpliwością. ☐ [Star]

Ocena wstępna: 8





Worms 4: Mayhem

Producent: TEAM 17 **Data wydania:** II KW. 2005



Przyglądając się betawersji Worms World Party na konsolo-telefonie Nokia N-Gage, po raz kolejny upewniłem się, że klasyczne dwuwymiarowe mapy stanowią o niepowtarzalności serii z udziałem Robaków. Coś, co kiedyś zachwycało mnie na PSX-ie oraz Dreamcaście, dziś mam w tej samej jakości na ekranie telefonu komórkowego - piękna rzecz. Ale tym razem będzie o trójwymiarze - producent zapowiedział właśnie na 'duże" sprzęty czwartą część Wormsów o podtytule Mayhem.

Zmiany widać od razu w silniku graficznym. Bardziej zróżnicowano środowisko gry, więcej jest ruchomych elementów na arenie, nie brakuje też smaczków mających na celu przede wszystkim ubarwić rozgrywkę. Of, np. animacja wybuchającej owcy, skoki na skakance, wymachiwania parasolką, kozackie nowe czapeczki na głowach Robaków, no i opracowane w lepszy sposób niż dotąd różnokolorowe wybuchy. O ile w wydanym w listopadzie ubiegłego roku Worms Forts: Under Siege producent postawił na elementy RTS-a (wznoszenie budynków w systemie łańcuchowym itd.), tak "czwórka" wraca do najlepszych klasycznych motywów serii, stawiając wyłącznie na wyniszczanie się Robaków między sobą, a nie bzdury typu "postaw torteczę" i "obroń ją przed atakiem". Zupełną nowością będzie opcja tworzenia własnej broni, co będzie możliwe dzięki urządzeniu o nazwie Weapons Factory. Wyprodukowanie wybuchającego kurczaka, czy np. bomby w kształcie toalety? Czemu nie. Kolejny debiutujący patent w serii to niemal pełna swoboda w stanowieniu o wyglądzie Robaków z naszej drużyny. Twarz, ręce, rozmaite gadżety (np. czapki na głowie, okulary) - będzie z czego wybierać.

Po obejrzeniu pierwszego trailera nie mam wątpliwości, że seria wreszcie zmierza w dobrą stronę. Skupimy się teraz tylko i wyłącznie na walce. Poprawiono pracę kamery, środowisko graficzne stało się bardziej "plastyczne" i pozbawione sterylności, a niektóre z nowych animacji są zwyczajnie śmieszne (wreszcie!) - puszczający pawia Robak jest obłędny. ☐ [ehiva]



Without Warning

Producent: CIRCLE STUDIOS **Data wydania:** 2005

Adnan Smith, Jeremy Heath-Smith, Core Design - mam nadzieję, że te hasła coś Wam mówią? Wszystkie trzy mają związek z jedną z największych ikon współczesnej branży. Dwaj wspomniani panowie są "ojcami" Lary Croft (hehe), a ich Core Design tworzyło jej gry aż do crapowatego Angel of Darkness, po którym Lara przeszła pod skrzydła Crystal Dynamics. Teraz panowie powracają z nowym projektem pod szyldem Circle Studios a czas pokaże, jak im się udała ta rehabilitacja - obowiązki wydawnicze objęło Capcom, więc jest nadzieja, że faktycznie zwęszyli coś dobrego. Pomysł przedstawienia głównego nurtu fabuły z różnych perspektyw przez wprowadzenie kilku grywalnych bohaterów nie jest niczym odkrywczym, ale odbiega od standardowego "kultu jednostki" (Core Design próbowało już tego m.in. w Project Eden). Otrzymamy shooter akcji TPP, którego historia przybliży nam 12 godzin z życia sześciu osób uwięzionych w wielkich zakładach chemicznych. Terroryści przejęli Peterson-Daniels Chemical Facility i trzymają w szachu całą okolicę - niemożliwy jest żaden bezpośredni atak, gdyż zniszczona fabryka oznacza zagrożenie milionów ludzkich istnień. Jakiekolwiek szanse powodzenia ma wyłącznie uderzenie małej, wyszkolonej do takich zadań grupki... A tworzą ją Hooper, Rivers i Reagen -





zółtodziób, saper i specjalista od walki wręcz, czyli żołnierze oddziału specjalnego wysłani na miejsce aby zażegnać niebezpieczeństwo. Pozostała trójka to cywile - sekretarka Tanya Shew, pracownik ochrony Dave Wilson i Ben Harrison, kamerzysta lokalnej stacji TV. Wydarzenia ukazywane są z perspektywy szóstki bohaterów, wątki mieszają się i zazębiają ze sobą, czasem i tocząc się również samodzielnie - różnorodne podejście do tematu stwarza nowe opcje dla rozgrywki. Każdą z postaci kontrolujemy osobno. Co jednak ważne, przy poznawaniu historii nie musimy polegać wyłącznie na widzimisię producenta - możemy w dowolnym momencie zmieniać stronę konfliktu. Czasami odegramy także rolę widza - cofając się w czasie w celu wcielenia się w jedną z postaci, poprzez sceny przerywnikowe poznamy jego część układanki. Specjalnie zaprojektowany, sterowany przez nas system kamer w umiejętny sposób skupia się na naszym wrogu, a nie na tyle naszej głowy (ironia zamierzona), dając możliwość skutecznego korzystania z szerokiego arsenału i umiejętności. Odpowiednie obłożenie pada mię uczynić kontrolę intuicyjną, umożliwiając uwalnianie zakładników, rozbrajanie bomb i pozbywanie się szumowin. Tyle wstępnych informacji - pamiętając, jak swego czasu dawkowano nam losy kolejnych przygód Lary, zapewne jeszcze nieraz usłyszymy o tej produkcji. □ [butcher]

W pigule

■ Racer Juiced spłodzony swego czasu przez Acclaim był u nas recenzowany kilka miechów temu. Jednak rozpowszechniona w mediach wersja prasowa nigdy nie ukazała się na rynku, gdyż wydawca umarł - o czym także swego czasu informowaliśmy. Na szczęście Juiced przeżyło i pod czujnym okiem THQ przechodzi właśnie lifting, który zaowocuje całkiem nową i na pewno lepszą niż pierwowzór grą, czego nie omieszkamy wypunktować w nowej recenzji. Zanim doczekamy się majowej premiery, małe info o zmianach. Całkowitej odnowie uległa strona wizualna i engine gry - mówimy tu zarówno o stałym framerate jak i o nowych efektach graficznych, bogatszej ilości detali i wyższej jakości tekstur. Nowe menu, poszerzony zestaw samochodów (dodano m.in. Beetle, RX8 i Forda Focusa SVT) i lepszy balans wszystkich 53 wózków. Strona audio także zyskała kopa - nie tylko zmieniono dźwięki, ale także cały OST. Arcade, Career oraz Online - to trzy główne tryby gry, a w pierwszym z nich czeka 55 wyścigów. Wygrana w każdej z 5-wyścigowych serii daje nam nowe tresy i fury, a ciekawym patentem jest możliwość obstawiania zakładów zarówno przeciwko AI, jak i online, zarabiając w ten sposób na tuning. W sieci wielu chętnych kusić będzie zapewne tryb, w którym do wygrania jest odpicowana bryka przeciwnika (ale można też stracić własną). [butch]



■ PlayStation3 poznamy jeszcze przed majowym E3 w Los Angeles!! Przedstawiciele SCEA potwierdzili, że "impreza na której Sony przedstawi światu swój system następnej generacji będzie miała miejsce przed E3". Nie ma to jednak nic wspólnego z Game Developers Conference (9-11 marca), ale petrząc na ich "plan zajęć" z lat poprzednich mimo wszystko można stawiać na marzec, ostatni miesiąc roku fiskalnego firmy. Powyższe info obiegło świat w kilka godzin po podaniu przez SCEI, IBM i Toshibę szczegółowych danych odnośnie procesora The Cell, który będzie "sercem" PlayStation3. Dokładne dane chipa świat pozna 7 lutego na specjalnie zwołanej konferencji prasowej w San Francisco. [butch]

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

ROBSON

www.robson.pl

szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

CENTYMENT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI NISKA CENA 2004

PlayStation od 199 PLN gry od 29,-

PlayStation 2 od 499 PLN gry od 29,-

XBOX od 449 PLN gry od 29,-

Dreamcast od 249 PLN gry od 29,-

GAME BOY od 199 PLN

od 349 PLN gry od 29,-

GAMECUBE od 299 PLN gry od 29,-

• KONSOLE NOWE I UŻYWANE
• AKCESORIA W NAJWIĘKSZYM WYBORZE
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• SERWIS CENTRUM PROFESJONALNEGO SERWISU
• NAJTAŃSZA WYSYŁKA NA TERENIE CAŁEGO KRAJU W CIĄGU 12 GODZIN OD ZAMÓWIENIA
• RATY 0%
• GWARANCJA NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

WYPRZEDAŻ

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY POD NR TEL. (22) 436 19 66

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (22) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88

e-mail: robson@robson.pl zapraszamy Pn - Pt 11[00]-19[00], TERAZ TEŻ W SOBOTĘ 10[00]-15[00] BEZ SMS-ÓW

SKLEP INTERNETOWY www.robson.pl OTWARTY 24h

W pigule

■ Niebawem (konkretnie w marcu) otrzymamy kontrowersyjne NARC, tymczasem głębokim echem w branży odbiła się decyzja Midway, które zapowiedziało, że gra będzie dostępna w cenie 19,95 dolców. Wyobraźcie sobie miny osób, które wcześniej złożyły pre-ordery opiewające na sumę wyższą o 30 papierów... Tymczasem osoby, które złożą zamówienie teraz, nie dość, że dostaną grę w świetnej cenie, otrzymają dodatkowo dwie płyty CD z soundtrackiem z gry. Miły gest i pozostaje mieć nadzieję, że firma zdecyduje się na podobny również w Europie. [koso]

■ Atari przedłużyło do 2009 roku umowę z FUNimation Productions, na podstawie której będzie mogła przez najbliższe cztery lata maltretować fanów Dragon Balla mniej lub bardziej udanymi tytułami z tej serii. Firma wydała do tej pory 12 gier bazujących na uniwersum Smoczych Kul, ale wygląda na to, że prawdziwy boom dopiero przed nami. Już wiosną ukaże się Dragon Ball Z: Sagas na wszystkie trzy konsole stacjonarne, a należy oczekiwać, że również nowe handhelды. PSP i DS otrzymają solidny support. W porozumieniu z FUNimation tkwi jednak pewien szkopuł - nie obowiązuje na rynku europejskim. Pozostaje więc import lub błaganie niebios o stosowny aneks do umowy. [koso]

■ Magnat rynku medialnego Rupert Murdoch, właściciel koncernu News Corporation (w skład którego wchodzą m. in. sieci telewizyjne Fox i Sky, a także takie tytuły prasowe jak The Times i The Sun) rozważa możliwość wkroczenia do branży gier wideo. News Corporation celuje w drugą lokatę na rynku, bo lider, EA ma ponad 6-krotnie większe obroty niż kolejna firma, Activision. Kolejny duży gracz na rynku? Cóż, w tej branży już dawno tradycja została zastąpiona przez pieniądze. [koso]

■ Branżowa firma zajmująca się analizą rynku gier, NPD Group opublikowała listę 10 najlepiej sprzedających się tytułów w 2004 roku na terenie Stanów Zjednoczonych. Pierwsze miejsce zajmuje oczywiście GTA: San Andreas (ponad 5 milionów sprzedanych egzemplarzy), drugie Halo 2 (4,2 mln), kolejne zaś Madden NFL 2005 (3,2 mln). Warto jeszcze wspomnieć o dziewiątym miejscu pierwszej części Halo (1,1 mln). W pierwszej dziesiątce znajduje się 6 gier na PS2, 3 na Xboxa i jedna na GBA (Pokemon FireRed). [koso]

■ Końcówka roku była szczęśliwa dla Ubisoftu, bo gry francuskiej firmy sprzedawały się jak ciepłe bułeczki. O ile świetna sprzedaż Prince of Persia: Warrior Within (1,9 miliona egzemplarzy w ciągu miesiąca) nie powinna nikogo dziwić, tak nieco zaskakujący jest popyt na Ghost Recon 2 (1,4 miliona w 7 tygodni). A już niebawem finanse Ubisoftu znacząco wspomogą Splinter Cell: Chaos Theory, Brothers in Arms: Road to Hill 30, Cold Fear oraz Rainbow Six: Lockdown. Osoby czekające na Far Cry Instincts będą musiały uzbroić się w cierpliwość - premierę tego tytułu przesunięto na drugi kwartał tego roku. [koso]

Rise of the Kasai

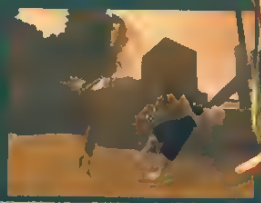
Producent: SCEA **Data wydania:** 2005

The Mark of Kri było jedną z większych niespodzianek 2002 roku - połączenie przygodówki, elementów stealth w klimacie Tenchu, widowiskowych scen śmierci i dynamicznych walk z uproszczonym, ale megaintuicyjnym systemem bitewnym, okraszone brutalnością i krwią, podobać się może nawet dzisiaj i jest godne polecenia tym, którzy nie mieli do tej pory okazji weń szarpnąć. Tymczasem na horyzoncie prequel-sequel, w którym developerzy postanowili na szczęście zastosować zasadę "jeśli nie zepsuje, to nie naprawiaj". Największą innowacją oryginału były świetnie rozwiązane walki z wieloma przeciwnikami - każdej z otaczających nas postaci był automatycznie przydzielany jeden z przycisków pada. Ich użycie uruchamiało atak skierowany przeciwko konkretnej osobie, dzięki czemu Rau (bohater) nie dawał się zaskoczyć. Rozwiązanie to nie ulegnie zmianom w kontynuacji gry, podobnie jak wiele innych mechanizmów. RotK zyska przede wszystkim rozliczne bonusy namacyjne, dodatki i nowe grywalne postacie. Tych ostatnich mamy aż troje nowych twardzieli - Griza i Barmusu oraz siostrę Rau - Tati, która, odmłodzona, ujawnia swą wojowniczą duszę. Fabuła opowiada o Kasai - plemieniu cichych i spokojnych mieszkańców pewnej wioski, nieświadomych straszliwej klątwy. Wiele temu na dwóch niewinnych ludzi zostały odcięte fragmenty złych zaklęć - teraz Zło szykuje się do powstania. Przez lata ludzi męczyły koszmary i prześladowały nieszczęścia, ale nikt nie znał źródeł tego marnego losu.





Nawet plecy Tati noszą jeden ze znaków - znak Czystego Zła, który napawa ją wieczną nienawiścią i konsumuje jej umysł. To wokół niej kręci się większość wydarzeń - samego Rau będzie niewiele, ale powraca Kuzo, ptak-przewodnik. Jego wspomnienia o swym panu składają się na dwa pierwsze levele (do momentu wkroczenia Tati) - to właśnie one znajdują się na demie rozsyłanym przez Sony do mediów. Akcja wrzuca nas do twierdzy Kasai o nazwie Ngari i unaocznia nowy bajer sequela - możliwość kooperacyjnego przejścia gry z kumplem. Podczas gdy zwinna i szybka Tati podąża ulicami, Rau kontroluje sytuację z dachów - każda z postaci odgrywa swoją rolę i ma własną ścieżkę rozgrywki, która umożliwia posuwanie się naprzód kompanów, gdy gramy samotnie. W finalnej wersji odmienna będą także możliwości i kontrola grywalnych bohaterów. Rau nie zwiadowcę w postaci Kuzo, natomiast nasza heroina posiada zdolność wnikania w leżące tu i ówdzie zwłoki, aby z ich perspektywy rozejrzeć się po okolicy. Dysponuje też innym arsenałem niż panowie, a jej





melody zabijania są bardziej finezyjne. Póki co niewiele wiadomo na temat Griza i Barmusu - pierwszy jest najstarszy z ekipy, a drugi jest jego protegowanym i opiekuje się naszym rodzeństwem, jednak wpływ tych twardzieli na gameplay pozostaje na razie nieznany. Tajemnicą pozostaje również wiele kluczowych komponentów rozgrywki - obiecywane są bardzo różne doświadczenia w zależności od wybranego bohatera (Tati zyskuje niewidzialność przywierając do ścian), ale demo niewiele zdradza. Fani oryginału mogą liczyć na znajome klimaty - skradanie oraz urozmaicone i ciekawe wizualnie stealth kills. Grywalna beta została wypuszczona "na smaka" i nie odkrywa najlepszych kart Rise of the Kasai. A wszystko wskazuje, że będą one bardzo ciekawe... □ [butcher]

Advent Rising

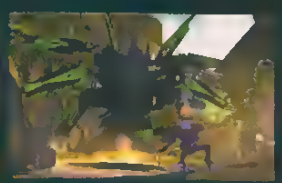
Wydawca: MAJESCO **Data wydania:** KWIECIEŃ

Ta utrzymana w futurystycznej konwencji gra TPP powstaje od ponad dwóch lat i warto przyjrzeć się jej raz jeszcze przynajmniej z trzech powodów. Po pierwsze, Majesco udostępniło sporo nowych materiałów. Po drugie, premiera jest przewidziana na kwiecień, a więc już niebawem. Wreszcie po trzecie - wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że to będzie naprawdę doskonały tytuł.



Świat AR to przeniesiona z kart powieści Orsona S. Carda niesamowita atmosfera i połączenie klimatu science-fiction z mitami i religią. Gracz wcieli się w postać Gideona Wyetha, przedstawiciela rasy ludzkiej, która w przekonaniu odmiennych gatunkowo istot od dawna nie istnieje, ale panuje powszechna przekonanie, że wróci i zjednoczy całe uniwersum. Obalenie tego poglądu przez rasę Seekerów da świetny pretekst do ostrej akcji i strzelania do wszystkiego, co niehumanoidalne - wszak o to w grze GlyphX (developer) chodzi. Tytuł pierwszy rzut oka wygląda na standardowego shootera TPP, niemniej wiele rozwiązań zasługuje na miano oryginalnych. Choćby Flick Targeting - system namierzania pozwalający na szybką zmianę celów za pomocą prawej gałki. To rozwiązanie ma ograniczyć znane z wielu gier mozolne przemieszczanie kursora w poszukiwaniu przeciwnika. Oprócz sporego zestawu pukawek, Gideon będzie dysponował również kilkoma mocami psychicznymi, np. znaną z Psi-Ops czy Second Sight telekinezą pozwalającą podnosić wrogów czy przedmioty. O ile jednak wymienione tytuły pozwalały na podniesienie jednego obiektu, AR ma pozwolić na żonglerkę kilkoma naraz.





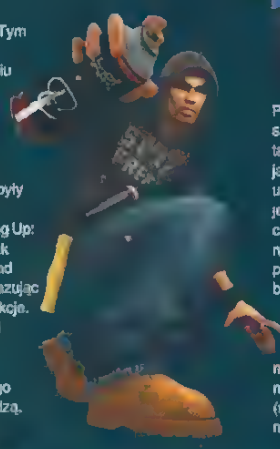
Gra hula na silniku Warfare znanym przede wszystkim z Unreala. Jednak bardziej niż dzieło Epic Games przypomina serię Halo, głównie za sprawą designu lokacji i możliwości poruszania się pojazdami (np. łazikiem Scythe z zamontowanym nań chaingunem). Zaprezentowane materiały wideo każą pochylić czoła nad kunsztem grafików - animacja nawet w momentach największej rozpierduchy nie gubi klatek. Stworzenie ścieżki dźwiękowej również zlecono specjalistom - w nagrywaniu części motywów brała udział Los Angeles Union Orchestra. Czekamy na ten tytuł z niecierpliwością i oporami nadziejami. □ [koso]



Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Producent: THE COLLECTIVE **Data wydania:** WRZESIEN

Czy tylko skośnookich stać na tworzenie symulatorów życia? Oczywiście, że nie, tyle że im podobają się te najbardziej odjechane: podglądanie testera w akcji czy japońskich biznesmenów po pracy. Skoro bawi to japońskich Graczy .. Tymczasem Amerykanie od lat przenoszą do swych gier własną kulturę i otoczenie - głównie w postaci gangsterki w stylu GTA i innych przejawów degeneracji zachodniej cywilizacji (ostatnio w modzie są narkotyki). Tym bardziej miło, że ktoś namiastce postanowił zająć się na poważnie subkulturą traktowaną do tej pory po macoszemu - e mowa o pokoleniu graffiti. Jet Set Radio/Future (DC/Xbox) stawiały na lekkie sci-fi, GTA:SA liznęło temat, tymczasem zawartość Getting Up: Contents Under Pressure najbliższa będzie wydarzeniom z ulic USA, wciąż jednak opierając się na wyimaginowanych realiach. Kultura graffiti istnieje w Stanach od lat 70-tych, rosnąc w samym sercu ruchu hip-hopowego Jednym z jej bardziej znanych działaczy jest Marc Ecko, były "artysta murów", a od jakiegoś czasu designer ciuchów dla rapowej generacji za oceanem. On właśnie objął osobistym patronatem Getting Up: CUP i własnym nazwiskiem firmuje grę, dbając o to, by zawartość jak najlepiej odpowiadała rzeczywistości znanej mu z autopsji. Fabuła, nad którą siedział ostatnie siedem lat (i), lekko wybiega w przyszłość. ukazując metropolię o nazwie New Radius i jej zwalczające się wzajemnie frakcje. Głównym bohaterem - żółtodziobem ze sprayem w ręce - jest niejaki Trane, którego największą zmorą, poza obcymi gangami, są stróże porządku w postaci Civil Conduct Keepers (połączenie faszystów z żołnierzami Helghast;) Trane to buntowniczy młokos - graffiti jest jego podstawową formą wyrazu i sposobem walki ze skorumpowaną władzą.





Przemieszczając się po mieście w TPP szukamy najlepszych miejsc do tagowania - zarówno na poziomie ulic, jak i wyżej, gdyż nie poskąpiono nam umiejętności Lary Croft. Nie każdy jednak lubi rewolucyjne graffiti, więc często przyjdzie nam przekonywać do naszej sztuki przy pomocy kopniaków, pięści. chwytów czy prymitywnych broni, jak np pokrywe od kosza. Trane posiada pewien rodzaj intuicji, która podpowiada mu, gdzie znajdze najlepsze miejsca do akcji - wtedy naszymi narzędziami stają się spray, matryce, walki, markery, a nawet wiepy (nie jesteśmy ograniczeni tylko do murów). Poruszając się po 11 środowiskach gry (20 leveli) poznamy sześciu artystów (wzorowanych na prawdziwych postaciach), ucząc się ponad 50 autentycznych stylów oraz tagów W temacie samego tworzenia graffiti Atari (wydawca) na razie zachowuje tajemnicę – mamy nadzieję na bardziej interaktywny proces niz proste rozwiązanie z GTA SA np. niezłym bajerem byłoby tworzenie wzorów za pomocą wychyleń analoga. Głosu naszemu bohaterowi użyczy hip-hopowiec Talib Kweli - jeśli reszta mechanizmów gry dorówna głównemu pomysłowi i zostanie poparta dawką solidnej akcji i fabuły, jest szansa na coś więcej, niż tylko niszowy tytuł dla garstki fanatyków [butcher]



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

- gwarancja
- docieramy wszędzie
- szybka przesyłka kurierska 24h

SKLEP (0...12) 619 33 46

zamówienia,SMS-y,konsultacje-tel.kom. 0 507 609 959

DH Jubilat 3p. stoisko z grami,
Al. Krasińskiego 1/3, 31-111 Kraków
Stoisko czynne Pon-Pt 11[00]-18[00]

Przyjmujemy zamówienia również mailem na adres: sklepkrakow@interia.pl



- NOWOŚĆ! RIPPER 3
- Montaż na zlecenie klienta w kupionej konsoli (możliwość montażu w waszej konsoli, również
- Zadzwoń, pytaj o szcze

SERWIS KONSOL

CHIP RIPPER 3 +

PlayStation 2

- ulepszona wersja czytająca wszystkie rodzaje gier
- GRY PS2 nowe i używane od 50.-
- Inne ciekawe tytuły

SEZONOWA OBNIŻKA CEN KONSOL

GB Advance SP (różne kolory)

499

99

Gry na GB ADVANCE już od 65zł

19 Kabel RGB

NAJNIŻSZA CENA PLAYSTATION 2

Action Replay MAX

179 lub z kartą 8MB

219

19 Pad PSX

Zestaw 8 in 1
- lupa + światełko
- link kabel
- zasilacz
- akumulatorki
- nakładki na joystick
- lampka podświetlająca
- pokrowiec
- szybka ochronna

29 Podstawka

119 Pilot DVD SONY

319 Kierownica Logitech

35 Kabel RGB DVD

99 Oryginalna karta pamięci 8MB SONY

99 Oryginalny Dual Shock

19 Karta pamięci 1MB

Ciekawe tytuły

W pigule

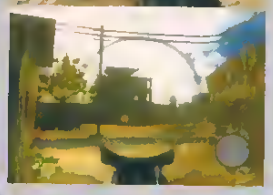
■ Dawno nie mieliśmy na konsole żadnej dobrej gry z udziałem helikoptere i nie jestem przekonany czy Operation Air Assault zmieni ten sten rzeczy



Ale z braku laku Wojskowy zwiad wysłany na identyfikację potencjalnych terrorystów odkrywa że grupa radykalnej milicji zwana "The Solar Martyrs" jest w posiadaniu broni nuklearnej Ponieważ otwarty zmasowany atak może być ryzykowny, powstaje mała grupa uderzeniowa - tylko helikopter zdo egzamin w tak chirurgicznej operacji Producent chwali się realistycznym odwzorowaniem maszyny (kokpitem pełnym animowanych wskaźników, gałek) i detalami budowy zewnętrznej Nas bardziej interesowałaby fizyka, kontrola i grywalność, ale na ten temat cisza Mamy za to 30 misji w dżungli i na pustyni (standard) zniszczalne otoczenie w postaci budynków wież strażniczych ciężarówek, żołnierzy, stanowisk ogniowych wieżyczek przeciwlotniczych i co tam jeszcze może brać udział w małej wojnie OAA wypadło po trosze sroce spod ogona, więc zbyt wiele sobie po tym tytule nie obiecujcie [butch]

■ NovaLogic oficjalnie ogłosiło że ich militarny FPS pt Delta Force BlackHawk Down zmierza na PlayStation2 - razem z trybem online dla 32 Graczy Zaadaptowany przez brytyjskiego developera Rebellion, bazując na wersji PC DF BHD rzuci nas do Somalii roku 1993 - od pełnych

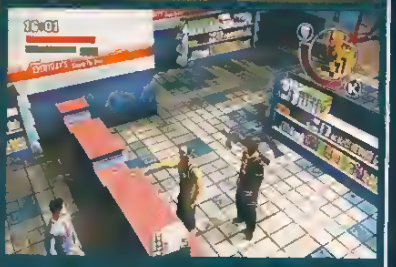




snajperów wiosek na obrzeżach kraju i licznych wzgórzach, do zaśmieconych ulic Mogadiszu Kampania single-player zawiera 16 misji 10 z nich możemy zaliczyć z kumplem w trybie co-op na splicie, a jeśli i tego nie starczy, wskoczymy do Sieci, gdzie 32 rzeźników może zwalczać się w siedmiu trybach Team Deathmatch, Deathmatch, Capture the Flag, Team King of the Hill, TAG Attack and Defend i Flag Ball NovaLogic włożyło wiele wysiłku w zebranie autentycznych danych na temat opisywanego konfliktu, także od jego uczestników Autentyzmu dodaje 28 rodzajów broni i wyposażenia zaimplementowano też system rozpoznawania głosu, dzięki któremu będzie można dyrygować pomocnymi NPC - premiera w II kwartale 2005 [butch]







Crime Life

PS2 XBOX

Producent: KONAMI **Data wydania:** JESIEN 2005



Konami - jak wielu innych ostatnimi czasy - postanowiło wstąpić na gangsterskie terytoria, kontrolowane dotychczas przez Rockstar i ich hiciory spod znaku GTA. Crime Life: Gang Wars (póki co zapowiedziane tylko na teren Europy) czerpie inspirację z hip-hopowej kultury i życia gangów w wielkim mieście, jednak w odróżnieniu od wspomnianej serii, nie skupia się na celebrowaniu przemocy, a raczej stara się ukazać jej minusy. Tym samym kroczy ścieżką, którą na srebrnym ekranie przybliżały nam obrazy pokroju New Jack City czy Boyz'n the Hood, ale spokojnie - dalekie to będzie od jakichś moralizatorskich opowieści ze szkółki niedzielnej. Jako Tre - głowa Outlawz, jednej z ekip rządzących niegdyś w Grand Central City - budujemy swą reputację i szacunek u podwładnych, albowiem to jedne z największych wartości na "ulicy". Jako Boss staramy się uchronić swych ludzi przed narastającym bezprawiem i korupcją, a gdy nadchodzi taka konieczność dowodzimy w bezpardonowych walkach z Headhunterz. Tej drugiej ekipie przewodzi bezwzględny Justiss, któremu w swoim czasie również stawimy czoła, aby ostatecznie zostać najtwardszym MoFo w okolicy. Gra uderzy jesienią na PS2 oraz Xboxa, ale na pogromcę przygód CJ'a jakoś mi nie wygląda... [butcher]



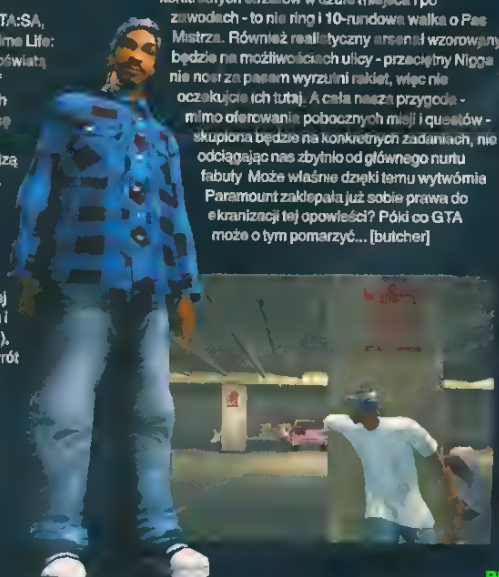


Fear & Respect

PS2 XBOX

Producent: EDGE OF REALITY **Data wydania:** LISTOPAD 2005

"Gangsterski tort" okazuje się najsmaczniejszym kąskiem rynku - po GTA:SA, nadchodzących NARC, 25 To Life, True Crime 2, The Godfather czy Crime Life: Gang Wars od Konami, po swoje sięga też Midway, skuszone zieloną poświatą bijącą od tego nurtu wśród przygodówek akcji. W biurach tamtejszego Edge of Reality (The Sims, Pitfall, Shark Tale) i przy wydatnej współpracy takich sław jak John Singleton i Snoop Dogg powstaje Fear & Respect - tytuł, który ma szansę zawalczyć z tuzami tego gatunku. Wspomniane dwie persony to nie tylko sposób na zwiększenie sprzedaży - znany reżyser "czarnych" filmów i najsławniejszy raper siedzą w projekcie po uszy: stworzyli scenariusz, storyboardy, testują demo, układają scenki, klocki fabuły, a Snoop oczywiście tworzy i dobiera muzę Wszystko po to aby jak najlepiej ukazać Graczom zwykłe życie czarnego twardziela, człowieka ulicy z południowego Los Angeles. Twórcy od samego początku ostro odżegnują się od GTA (darząc jednocześnie serię wielkim szacunkiem) - ta gra ma ukazać wycinek prawdziwych doświadczeń, będzie bardziej skupiona na konkretnych sprawach, chcąc ukazać określone dramatyczne momenty i wydarzenia. Nie znajdziemy tu tak szerokiej wolności i nieskończonej listy pomysłów jak w San Andreas, ale za to więcej realizmu i symulacji faktycznego stanu rzeczy. Bohaterem gry jest niejaki Goldie (cyfrowy Snoop), który po odbyciu dwóch wyroków wychodzi z więzienia - ostatnie o czym myśli to powrót do pudła i odnowienie gangsterskich znajomości. Jednak życie lubi płatać figle - jego siostrzeniec wpada w tarapaty, które zmuszają Goldiego do powrotu na stare tory... Dokładnie oddane zabudowa kluczowych dzielnic południowego Los Angeles to tylko wstęp do całej gamy ciekawostek Fear & Respect. Największym wyzwaniem dla producentów było stworzenie systemu R-E-S-P-E-C-T, dzięki któremu zdobywamy i tracimy szacunek, nasze działania mają swe konsekwencje, wpływając na rozwój wydarzeń i tor fabuły - niektóre od razu, inne powodują metamorfozę dalszych partii historii. F&R nie pozwoli nam biegać z gnatem w dłoni i rozwalać bezkarnie kogo popadnie, stojąc do tego na środku ulicy - długo tak nie pociągniemy. Taktyka, korzystanie z osłon i przemyślana wymiana ognia - to bliższe rzeczywistości i dzięki temu znajdzie się w grze. Tak samo jak walki wręcz - specjalnie stworzony system pozwoli nam toczyć bójki trwające przeciętnie około minuty. Tak jak w życiu: kilka konkretnych strzałów w czuła miejsca i po zawodach - to nie ring i 10-rundowa walka o Pas Mistrza. Również realistyczny arsenał wzorowany będzie na możliwościach ulicy - przeciętny Nigga nie ma za pasem wyrzutni rakiet, więc nie oczekujcie ich tutaj. A cała nasza przygoda - mimo oferowania pobocznych misji i questów - skupiona będzie na konkretnych zadaniach, nie odciągając nas zbytnio od głównego nurtu fabuły Może właśnie dzięki temu wytwórnia Paramount zaklepała już sobie prawa do ekranizacji tej opowieści? Póki co GTA może o tym pomarzyć... [butcher]



Plotki

- SCEE zawęziło ramy czasowe PALowej premiery God of War - grę dostaniemy pomiędzy kwietniem a czerwcem tego roku.
- Nubytech Chainsaw Controller, czyli specjalny pad do RE4 w postaci piły łańcuchowej (opisywany niedawno w „Okiem Maniaka") nie pojawi się w Europie w obawie przed negatywnym odzewem mediów.
- Znane ze sportowej serii Madden wewnętrzne studio developerskie EA - Tiburon - zajmie się produkcją nowej gry o przygodach Supermana.
- Nowy Xbox będzie nosił nazwę Xbox 360. Przynajmniej tak twierdzi jeden z podrzędnych serwisów internetowych, a nam pozostaje to potraktować jako folklorystyczną ciekawostkę.
- Muzykę do shootera pt. Pariah skomponuje Tim Larkin, który wcześniej pracował przy grach z serii Myst. W swojej wieloletniej karierze tworzył udźwiękowienie do filmów i seriali telewizyjnych, a współpracował m.in. z Elią Fitzgerald i Jamesem Brownem
- Groove Games ustaliło datę wydania Pariah - posiadacze Xboxów mogą zaznaczyć w kalendarzu datę 5 maja.
- Capcom zastrzegło w amerykańskim urzędzie patentowym nazwę Beatdown: Fists of Vengeance. O samej grze nic nie wiadomo, poza tym, że developerem jest Cavia Incorporated, firma mająca na koncie m.in. Drakengard oraz Resident Evil: Dead Aim.
- Subskrybenci usługi Xbox Live mogą zassać 4 nowe mapy do Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow. Download miejscówek (m.in. w Murmańsku i Zjednoczonych Emiratach Arabskich) kosztuje 5 dolarów bez jednego centa.
- Marylin Manson zagościł na ścieżce dźwiękowej do Cold Fear. A ściślej rzecz biorąc, zagościła jego piosenka ""Use Your Fist and Not Your Mouth" z wydanego w 2003 roku albumu "The Golden Age of Grotesque".
- Jak doniósł jeden z plotkarskich periodyków, Microsoft wziął się ostro za film na podstawie Halo! Pierwszym krokiem miało być zlecenie reżyserki Alexowi Garlandowi, twórcy m.in. "The Beach" i "28 dni później". Microsoft odmówił komentarza.
- Gears of War to gra na Xboxa 2, która będzie hulała na stworzonym przez Epic Games silniku Unreal Engine 3. Podobno będzie można pojeździć wierzchem na jakiś kreaturach. Fajnie.
- Wiadomo, że Obsidian zabrało się za prace nad trzecią częścią Star Wars: Knight of The Old Republic. Nie wiadomo, na jaką platformę (w grę wchodzi Xbox i jego następca), w każdym razie część z Was polecała teraz zapewne oddać kilka pokłonów w kierunku lateksowego Lorda Vadera.

Tekken 5 PS2

Producent: NAMCO
Data wydania: 25 LUTY (USA), 26 MAJ (EUROPA)



Sen na jawie, czyli dryfujący rubin w kotle z płonącym bigosem za złotówkę z Tesco.

Jeśli „mało" oznacza po prostu niewielką ilość czegoś, to wyobraźcie sobie, jak rozbudowane jest to wersja, skoro pozwoliłem ją sobie nazwać „wstrząsająco ubezuchną, wręcz bezobjawową popłuczyną czegoś, co mieło w jakimkolwiek stopniu nakręcić na Tekken 5". Niestety demo jakie do mnie trafiło jest bardzo okrojone. Nie ma dostępnego VS mode więc nie można zagrać sobie z drugą osobą. Dostępne są tylko dwie postacie (Asuka, Raven) oraz dwie lokacje (dach wiezowca i arene z posągiem smoka). Teraz pewnie wydaje Ci się, ze najgorsze mesz juz ze sobą - no bo co moze być bardziej drażniące od braku mozliwosci walki z ludzką istotą? Ale zgodzisz się chyba, ze jedna runda to niewiele jak na bijatykę... Nawet nie zdążyłem dobrze zasznurować ciżemek, a tu koniec: finito, meta wszystkich met. Nie wiem, czy tak właśnie czuje się człowiek, który po pierwszym "strzale" spodziewa się dziecka... A wspominałem juz o banalnie łatwym do ogrania konsolowym przeciwniku? Po demie wciąż pozostaje zatem sporo niewiadomych. Ale do rzeczy...



Po obejrzeniu setki filmików i przeprowadzeniu wielu rozmów z ludźmi grającymi w T5 na automatach, jestem przekonany, że nie ma obecnie ładniej wyglądającej bijatyki. Naturalnie chodzi o wersję arcade - oczywiste było, ze PS2 nie uciągnie grafiki tej jakości. Nikt jednak nie śmiał wątpić w umiejętności Namco i wszyscy z niecierpliwością oczekiwali kolejnych screenów oraz filmów pokazujących T5 w wersji konsolowej. Zostałem zauroczony fenomenalnym wyglądem aren, postaci, efektów świetlnych itd. Można ponarzekać jedynie na tekstury w minimalnia niższej rozdzielczosci i brak niektorych obiektow w tle. Kiedy odpaliłem demo, poczułem się trochę oszukany. I nie dlatego, ze grafika jest słaba, ale niestety do wersji coin-up "trochę jej brakuje. Niższa rozdzielczość, takstur rzuca się w oczy z miejsca, a kolorystyka jest jakaś „wybladła" co z pewnoscią jest bezposrednią przyczyną wczesniej wymienionego problemu. Żeby podniesc Was na duchu, od razu napiszę, ze od strony wizualnej gre prezentuje się lepiej od Soul Calibur 2. Oczywiście wciąż wierzę, ze tekstury i ogolna prezencja zostaną jeszcze podciągnięte w wersji końcowej. Reszte elementow składających się na warstwę wizualną jest jak najbardziej na najwyższym poziomie. Na szczególną uwagę zasługuje świetna gra światła na dachu wiezowca, ktora jest aż nazbyt realistyczna, przez co niekiedy ciężko skupić się na walce.

Animacja postaci była zawsze mocną stroną żelaznej serii. Nie inaczej jest i tym razem. Aczko wiek mam mieszane uczucia co do animacji połowy ciosow Ravena. Wygląda to tak, jakby przy „uruchomianiu" czarnoskórego fightera pracowało kilka roznych osob. Wiem, ze to nowa postać, a z nimi zawsze jest tak, ze odstają trochę od poziomu animacji reszty, ale jakoś nigdy nie mogę jego tak po prostu przełknąć. Do daltonizmu mogę się jeszcze przyznać, ale jakoś płynności ruchów (i ogólnie stylu walki) murzyna zaakceptować nie jestem w stanie i to bynajmniej nie z powodu rasistowskich uprzedzeń. Facet rusza się koślawo, a jego animacje w większości przypadków jest tak nieneturalna, jak mimika twarzy Snipesa w Blade 3. Asuka prezentuje się znacznie korzystniej, ale to z pewnością zasługa „epizarni" z przechowywaną animacją tagowej Jun. Widać ze niektóre ciosy są ewidentnie zapozyczone, czy tez przekształcone w podobne zagrania, aby choć w części sprawiały wrażenie świezych. Piosenka rusza się płynnie, wijąc na wszystkie strony swoje zgrabne ciałko – niektóre zagranie powtarzałem kilkanaście razy, podziwiając dokładność animacji. Ogólnie Asuka robi bardzo pozytywne wrazenie, chociaz wciąż wątpię, czy kiedykolwiek „najadę na nią kursorem" w pełnej wersji.





Gdy odłożyłem na chwilę pada rozpoczęła się losowa walka, a moim oczom ukazali się Steve oraz Lei w dodatku na innej arenie! Poźniej zobaczyłem Kinga oraz Yoshimitsu. Tekim sposobem udało mi się oglądnąć w ruchu większość podstawowych postaci i kilka bajecznie skonstruowanych stage ow. Wrazenie niezapomniane. Ta gra jest wręcz genialnie animowana! Cudowne wykonanie! Brak słow. Patrząc na sposob, w jaki ruszają się Law i Hwoarang na arenie z siąpiącym deszczem, spłonęły mi z zachwytu tęczówki. Czysta poezja. Kurde, no nawet ja jestem gorzej animowany niz te kolorowe chłopki na ekranie. Mistrzostwo nieskończonej przestrzeni kosmosu!

Po bardzo przeciętnym soundtrecku w T4 byłem pewny, ze to był tylko wypadek przy pracy (złośliwi do dzisiaj twierdzą, ze całe „czwórka" nim była). Muzyka na arenach, które dane mi było sprawdzić, jest fenomenalne i co najlepsze, wcale nie zamyka się w jednym gatunku. Nie chciałbym jednak zapeszać, bo zostało co najmniej dwa razy tyle do przesłuchenia. W kazdym razie dotąd nie słyszałem nic, co nie zasługiwałoby na najwyższe noty. Po cichu obstawiam, ze to będzie najlepszy OST w historii Tekkena – tylko nikomu ani słowa. Jeśli chodzi o efekty dźwiękowe, to chyba domyślasz się, że w tej kwestii Namco nie mogło zawieść. Prawdę mówiąc w większości przypadkow to tylko ulepszone wersje odgłosow z poprzednich części, ale czy kiedykolwiek nie były one rewelacyjne? W Tekkenie od zawsze łamiąc kręgosłup, wymierzając półobrot w klatę czy też zadając tubę w czerep, czuje się to ze zdwojoną mocą i nic się w tej kwestii nie zmieniło. Jakby to powiedział Wujek, jest klasycznie „fpyte".

Ironią losu jest to, ze muszę ocenić grywalnosc tytułu, ktorego największym atutem jest multiplayer. A ta wersja zwyczajnie go nie posiada. No cóż, po raz pierwszy w zyciu będę musiał spróbować zjeść zupę widelcem. Krótko: ja widzę przeogromny potencjał, chyba największy od czasów T3. Żadna z wcześniej wymienionych wad tak naprawdę nie ma większego znaczenia. Tekken 5 ma ogromną szansę stać się tym, czym był T3 przed siedmioma laty. W końcu Gracze podzieleni na fanow TTT i T4 zjednoczą się. W koncu Żelazna Pięść będzie tym, czym była od zawsze. Tekken nie jest bijatyką. To jeden z najwazniejszych elementów mojego zycia, ktory sprawił, ze poznałem najwspanialszych ludzi w moim życiu. To coś dzięki czemu czuję, że jestem w 51% człowiekiem a tylko w 49 zwierzęciem. No chyba, ze to faktycznie tylko zwykła bitka, a ja powinienem zbadać kopułę. [Ś jakby Ci to powiedziec...] [Koso maez nemiar na jego dilera?] O tym juz sam zadecyduj. Tylko obiecaj, ze kupisz Tekkena 5, bo lepszej gry w tym roku na pawno nie będzie. Dobra, już kończę. [mashter]

Ocena (bardzo) wstępna: 9+



Radiata Stories PS2

Producent: TRI-ACE (SQUARE ENIX)
Data wydania: NIEZNANA







Mimo iż oczy większości fanów RPG skierowane są w stronę wciąż przygotowywanego dwunastego Finala, oto na PS2 pojawi się gra która może konkurować z największymi hitami ze stajni Square Enix. Nic w tym dziwnego, wszak odpowiedzialne jest za nią Tri-Ace - firma znana choćby z serii Star Ocean czy też "singla" Valkyrie Profile, mające więc ogromne doświadczenie w temacie RPG. Doświadczenie, które tym razem wykorzystała do stworzenia unikalnej opowieści ze świata fantasy – jej japońska premiera miała miejsce pod koniec stycznia.

Na screenach i trailerach w oczy rzuca się przede wszystkim lekka, baśniowa oprawa graficzna, wykonana oczywiście w japońskim stylu. Pseudo-dzieci z wielkimi oczami to jednak zmylka, gdyż pod względem tabuły i klimatu nie zapowiada się taka sielanka, jak można by sądzić, choć jednocześnie gra oferować ma sporą dawkę dobrego humoru. W każdym razie dwoje głównych odhaterów, Jack oraz Ridley, którzy właśnie wstąpili do milicji (tej średniowiecznej, nie komunistycznej) zostaje wrzuconych w środek konfliktu pomiędzy ludźmi a pozostałymi rasami, określanymi jako Faene (krasnoludy i elfy dwojakiego rodzaju), mającymi w dodatku po swej stronie potężne smoki. Jak przebiegać będzie sama linia tabularna tego do końca nie wiadomo, pewne jest jednak, iż do naszych odhaterów dołączą inne postacie, których łączna liczba oplewa się - bagatela - koło 300! To jakby trzy Suikodeny w jednym i choć tylko połowa z postaci będzie mogła wspomagać odhaterów w boju, a sama rekrutacja zależeć będzie bezpośrednio od decyzji Gracza (może się powieść lub nie), to jednak ilość ta jest naprawdę imponująca. Oczywiście "pojemność" walczącej druzyny ograniczona zostanie do zaledwie czterech osób, daje to jednak olbrzymią liczbę możliwych kombinacji składu, zwłaszcza biorąc pod uwagę specyficzny system walki. Co prawda starcia w Opowieściach z Radiaty odbywać się będą na ulubioną przez Tri-Ace modłę, czyli w czasie rzeczywistym, to jednak zapowiadane jest kilka unikalnych rozwiązań. Istotną rolę odgrywać będą formacje, w jakich ustawiają się walczący, zmieniając nie tyle ich położenie względem siebie, lecz powodujące istotne zmiany w sposobie walki, jak choćby koncentrację na ataku, obronie czy leczeniu (tzw. Link system). Pod pojęciem Volt natomiast otrzymujemy specjalne punkty akcji, zużywane m.in. do wydawania specyficznych komend poszczególnym zawodnikom (leczenie, odgrywanie przynęty, udawanie trupa itd.) lub całej drużynie, jak również wykonywania ataków specjalnych, charakterystycznych dla każdej z postaci. Równie ciekawie zapowiada się sama otoczka tej gry oraz interakcja odhaterów z otoczeniem. Jakby na wzór słynnego Fable zmieniającym się porom dnia towarzyszyć będzie określona działalność mieszkańców świata Radiaty, załatwiających swoje własne sprawy i żyjących własnym życiem. Istotną rolę odgrywać tu będzie również umiejętność kopania, czyli traktowania "z buta" kurczaków (i nie tylko). Na rezultaty przyjdzie nam jednak trochę poczekać, gdyż gra nie figuruje jeszcze w planach lokalizacyjnych Square Enix. [Star]





W pigule

Poprawność polityczna już dawno wkroczyła do gier video - nikogo nie dziwią odhaterowie będący przedstawicielami różnorodnych ras. Tymczasem nadeszła pora na wypromowanie rdzennego Indianina jako idola dzieciaków - dziwić tylko może, że wpadło na to Sony Europe. Ich świeżo zapowiedziana produkcja o prostym tytule Brave: The Search for Spirit Dancer opowiada o dzielnym młodzieńcu imieniem Brave, który wyrusza na poszukiwania wielkiego szamana zwanego Spirit Dancer. Tylko on może mu pomóc w uwolnieniu jego szczepu od niewoli białych ludzi i pokonać rozszerzającą się falę Zła. Brave - jak na czerwonoskórego przystało - posługuje się łukiem, tomahawkiem, kuszą, umie świetnie tropić ślady i naśladować odgłosy puszczy. Produkcją zajęło się VIS Ent., a SCEE wrzuci to na rynek pod koniec roku. [butch]

Eidos podało do oficjalnej wiadomości, że podległe im studio Ion Storm - twórcy takich hitów jak Deus Ex czy Thief: Deadly Shadows - zamknęło swe podwoje. W oficjalnym oświadczeniu czytamy o "potrzebie konsolidacji wewnętrznych sił developerskich terenu USA z dwóch ekip do jednej" - IS mieściło się w Austin, w stanie Texas. Powstało w roku 1996, rok później dołączył do nich aktualny człowiek-legenda tego przemysłu, wizjoner Warren Spector, który kilka miesięcy temu odszedł aby realizować indywidualne projekty. Wywiad z nim pod koniec roku 2003 przyniósł jednak wieści o szykowanej trzeciej odsłonie Deus Ex - bardzo możliwe, że powstaje teraz w wewnętrznym studio Eidos USA, za Spectorem jako zewnętrznym konsultantem. [butch]

Fani Marvela pęcznieli z ciekawości, aż w końcu bańka pękła. Owoc kolaboracji olbrzyma growego Electronic Arts z olbrzymem komiksu, zwany roboczo Marvel vs. EA, oficjalnie ujrzał światło dzienne pod tytułem Marvel Nemesis: The Imperfects. Ta chodzona bijatyka dla 1-2 graczy postaw przeciwko sobie najpopularniejszych twardzieli z uniwersum Marvela oraz całkiem nowy zestaw herosów zrodzony w laboratoriach EA. Wszystko kręci się wokół fabuły o naukowcu obcej rasy z kosmosu, który przybywa na Ziemię aby stworzyć zastęp technologicznie transformowanych super-wojowników. Grę która trafi na rynek jesienią tego roku poprzedzi oczywiście seria komiksów spod ręki genialnego Renato Arlema, a za historię odpowiada Mark Paniccia z Marvela i ludzie z EA. Co ciekawe, oprócz zalewu SFX i efektownych wzajemnie walk, twórcy zamierzają taż wprowadzić wątek "emocjonalny" - herosi strzegący dobra są kuszeni perfekcją swych przeciwników i możliwościami nowej technologii oferowanej im przez naukowca. A wszystko i tak zapewne sprowadzi się do 50-Hits Combo... [butch]

Polecany sklep wysyłkowy: WWW.starlite.com.pl

Star Lite
Ul.Minkusa 6 45-508 Opole
Duży wybór gier na konsole PS2,XBOX,GBA
Szybka i tania wysyłka na terenie Polski
100% Gwarancji na zakupione towar
Nieprawdopodobnie niskie ceny
Dostawa do domu w 24 godziny
Wysyłkowa wymiana gier
Sprawdź naszą ofertę

Przejdź Ceny !!

529,-
299,-
899,-
149,-
149,-
149,-
149,-

Wymiana Gier

Tel:(077) 45-40-323
Kom:0601-963-444

W pigule

■ Mieszkańcy Wielkiej Brytanii kupując jeden z modeli Fiata - Punto lub Stilo - mogą wybrać specjalną, "xboxową" wersję! Limitowana edycja wyróżnia się czernym, metalicznym lakierem, odtwarzaczem empetrójek, 100-watowym subwooferem oraz siicznym logosem Xboxa ne słupku auta Nabywca otrzyma dodatkowo konsolę Microsoftu, e wszystko to w ramach przedpremierowej promocji Forza Motorsport. Chętni do importu? [koso]

■ W ostatnim "Oku Maniaka" Butch pisał o patencie zarejestrowanym przez Microsoft, tymczasem nie minął miesiąc, e gigant z Redmond po raz kolejny pofatygował się do urzędu w celu zastrzeżenia swojego pomysłu Tym razem chodziło o "metodę przechowywania i przenoszenia danych", która miałaby umożliwiać np. przenoszenie statystyk postaci z jednej gry do drugiej To na razie spekulacje, bo Microsoft nie wyjaśnił na czym polega ów patent Pojawiła się newet informacja, że chodzi o nośnik Xboxa 2 - płytki miałyby być zastąpione przez kartridże! Pozostaje czekać na oficjalne informacje e jeśli pomysł naprawdę jest ciekawy Bill nie omieszka się pochwalić [koso]

■ Midway podpisało umowę licencyjną z Epic Megagames, dzięki której w grach na kolejną generację konsol ci pierwsi będą mogli wykorzystywać silnik stworzony przez tych drugich - Unreal Engine 3 "Użycie tego silnika pozwoli nam tworzyć świetne gry na next-geny Nasze studia już pracują nad wykorzystaniem tej technologii w niesamowitych grach reprezentujących różne gatunki" - powiedział, zapewne pijąc z wrażenia, David F Zucker, główny boss Midway [koso]

■ Zaktualizowane przysłowie "kuj żelazo, póki gorące" mówi, by "trzepać kasę póki jest popyt". Tę zasadę stara się realizować ekipa Activision zaczynając prace nad grami opartymi na trzeciej części Shreka. Nic to że obraz zobaczymy w kinach najwcześniej w wakacje 2007 roku Do tego czasu ukaże się Shrek Superslam, multiplayerowe mordobicie ze znanymi z kreskówki postaciami Premiera przewidziana jest na jesień, więc do tego czasu poznamy zapewne więcej szczegółów [koso]

■ Ciepło przyjęty Kingdom Under Fire The Crusaders doczeka się sequela KOF: Heroes zaprezentuje nam siedem nowych postaci, a fabuła pociągnie wątek rywalizacji ludzi, orków i elfów o dominację na kontynencie Barsian Tworzony przez Blueside tytuł zaprezentuje nam nowe tryby przeznaczone zarówno dle zabawy w pojedynkę (Campaign Mission, Random Mission i Custom Mission), jak i z użyciem Xbox Live (Troop Battle, Hero Battle i Co-op Battle). Póki co nie ma ani screenów, ani choćby przybliżonej daty premiery [koso]

■ Climax powoli kończy prace nad MotoGP 3 - premierę wyznaczono na maj. Kolejna część serii przyniesie ze sobą nowy Extreme Mode, który pozwoli Graczom na śmiganie po zurbanizowanych trasach w Japonii i miejskich we Francji (16 nowych odcinków będzie można przejechać na 16 nowych motocyklach). Ma być ładniej, bardziej grywalnie i ogólnie lepiej, a obietnice będą mogli sprawdzić tylko posiadacze Xboxów [koso]

DEVIL MAY CRY 3
DANTE'S AWAKENING

Historia dwóch braci nabiera coraz wyraźniejszych, złowieszczych kształtów. Capcom po nieudanej części drugiej chce opowiedzieć o młodości Dantego - mocno, gotycko i ze starym zacięciem. A jest o czym opowiadać. To podczas tej pierwszej krucjaty potomków Spardy narodził się prawdziwy bohater Devil Mey Cry - cyniczny i skupiony na swojej misji, białowłosy kat. Wcześniej był tylko nadpobudliwym, lekceważącym własne dziedzictwo młokosem... i jego brat, Virgil, pomógł mu dorosnąć Pomógł mieczem, chęcią mordu, paktem z demonami. Pomógł poloweniem na brata. O tym właśnie będzie Devil Mey Cry3: Dante's Awakening. O przebudzeniu pewnego koleżki...

Jestem po wstępnej becie. Nie wszystko było tutaj jasne, nie do końca rozpisano jeszcze nowe umiejętności łowcy demonów, ale... Ten tytuł znowu mo w sobie MAGIĘ. Tę ciemną, niepokojącą, potrafiącą w kilku ruchach urwać Ci



■ Czarne, płócienne łachy, puste oczodoły, zardzewiałe kosy w łapskach .. Kostuchy od czasu pierwszego DMC zyskały na designie. Dante właśnie unika ciosu i robi ostry wślizg. Nawet płaszcz zostawia poświatę!

żebra Przebiegniesz skąpaną w białej poświacie, budującą się tuż przed Twoimi stopami, kamienną ścieżką .. Trafisz na mroczne, dziwnie zamykające się nad Tobą ołtarze... Rozświetlisz otoczenie w parujących, ruchomych babechach gigantycznego Lewiatana... Zrobisz to wszystko, e poczujesz jej obecność - gdzieś blisko, pod palcami. Kiedy ze skraju widoczności wyskoczą stwory poskładane jakby z ludzkich odnóży, nadciągną upierzona, karykaturalna anioły, coś z wielkimi, gnijącymi zębami rzuci się za Tobą w pogoń - przekonasz się, że ona faktycznie tam jest. Kiedy zaś wyciągniesz ostrze, jeden po drugim odpalisz zdobyte ruchy i wpadniesz w rzeźniczy szał - ta magia stanie się częścią Ciebie. Zrozumiesz dlaczego chcesz mieć Dante'a Awakening.

Walka w trzecim DMC to przede wszystkim podział na style (szermierka, kręcenie spluwami, akrobatyka). Od razu sprawdziłem niedostępną wcześniej, czwartą technikę - Royal Guard. Oparto ją na blokach, zbijaniu i kontrowaniu ciosów wroga. Trzeba mieć dobre wyczucie, ale kiedy już zaczniesz Ci wychodzić - otaczające Cię poczwary masowo poszybują w górę tracąc tam resztki przegniłych kości. Przy powiewających łachmanach i wzbijanych obłokach kurzu wygląda to naprawdę malowniczo. Szybko też przekonałem się, jak sprawnie Dante zmienia styl walki przełączając używane bronie. Dwa rodzaje spluw, dwa typy ostrzy i mieszasz, jak Ci się żywnie podoba. Możesz rzucać mieczem w nadciągające widma, podbiegać do zdezorientowanych poparańców i wyprowadzać szereg ultraszybkich kopnięć, by chwilę później przełączyć się na dwie szerokie, islamskie maczety, wirując z morderczą gracją... Możesz biegać po ścianie, z powietrza posyłać ołowiowe pocałunki obrzynem, ślizgać się na plecach powalonych stworów, z pistoletów ładując serie w ich kompanów... Możesz spaść głową w dół wymiatając z wyciągniętych przed siebie luf, na ziemi zaraz chwytać za łamany cep i ciąć nim jak rasowym nunchaku, podbijając pokrzywione cieiska... Możesz, możesz, możesz. Upiorny balet pełen jest karkołomnych figur.

Arsenał z czasem powiększa się o takie kosmosy, jak elektryczne gitara rażąca wrogów wyładowaniami (efekty świetlne bardzo ładne, ale sam Dante szyjący ne wiośle wypada dość komicznie), stalowy naramiennik wysyłający laserowe wiązki, czy rzeźbiona wyrzutnia rakiet. Część z nich pojawi się zapewne w gotowej grze na zasadzie ciekawostki, bo raczej nie buduje stylowych combosów... Ale może ktoś się akuei. Capcom przyszykowało też opcję chwilowego zatrzymanie czasu (biała, kulista wiązka energii nagle rozchodząca się po łokacji), podczas której Białowłosy będzie w stanie bezrosko ciepać ne moment unieruchomione ofiary. Trzeba tylko wcześniej naładować specjalny wskaźnik. Taki bullet-time, choć indywidualnie podany. Ot, znak naszych czasów. Gdzieś tam mejaczy się też wzbogacanie strzału z broni palnej o naprowadzające się wiązki oraz cały zestaw dodatkowych ruchów, który w wereji beta nie był jeszcze obecny. Będzie co wybierać, kupować za zdobyte orbsy i rozwijać. Co ciekawe, w pewnym momencie wyprawy trafisz do komnat testujących Twoje zdolności - od logicznych puzzli, przez akakanie nad ścieżką pełną ruchomych włóczni, aż po badanie określonych bojowych predyspozycji. Jak widać, mini-gry dotykają newet demonicznych łowców. Rozgrywka na planszy pełnej szachów to jeden z ciekawszych przykładów.

Powrót do korzeni. Takie było główna założenie. Lokacje starano się więc utrzymać w spójnej linii. Jest trochę współczesnych ulic i rozwalonych domostw, ale głównie dominują gotyckie, pełne rzeźbie katedry, hale oraz jaskinie (trafisz newet ne kozacki wodospad!). Architektura przytłacza swoją posępnością, e nowoczesne motywy płynnie komponują się ze starożytnymi, sakralnymi zdobieniami. Wieża na szczycie której rezyduje Virgil wygląda obłędnie. Wielki, migoczący witraż w jej wnętrzu, ściana ruchomych zębatek i przekładni, e dookoła tego złowrogie posągi okaleczonych aniołów i zdeformowanych ludzi. Mimo całego wyluzowania młodego Dantego poczujesz się nieswojo. Szczególnie, gdy dotrzesz do jej gómej kondygnacji, e pod Tobą rozciągnie się kilkudziesięciometrowe przepaść pełna schodów, pokręconych kolumn i ołtarzy. Widok niecodzienny Wszystko przy kadrach płynnie lewirujących między kolejnymi sceneriami, podkreślających ich co bardziej spektakulerne elementy. DMC3 udanie naśladuje więc motywy z pierwszego DMC, podciągając je teraz pod nowe, jeszcze bardziej widowiskowe standerdy.

Dante dopiero wypracowuje sobie charakter. To znamienne dla tej historii. Jest młody, porywczy, olewający wszystko i wszystkich - ze śmiercią wiącznie (ale jak się jest pół-demonem...). Bossów obrzuca pogardliwymi tekstami, swoją krucjatę nazywając "cholernie pokręconą imprą". W filmikach łączących misje starano się oddać taki klimat aż do przesady. Efekciarstwo walk z każdej sceny. Choreografia walk to jedne eprawe, bo Białowłosy wywijający epluwami na wszystkie strony, czy zwinne Lady kręcąca się na wbitych ostrzach wypadają kozacko, ale zbieganie w dół wieży z prędkością powodującą zapalenie powietrza? Okrzyki "juhuuu!" podczas odbijanie się od latających



■ To się nazywa dostać w czachę! Białowłosy łowca demonów nie trzyma się kurczowo miecza. Bo! On nie trzyma się niczego - wymiata gołymi pięściami, zawisa w powietrzu, nie zważa nawet na kule i ostrza przebijające jego ciało (niestety tylko w filmikach).

Pila



Walka wręcz stanowi nowość. Przeciwników efektownie rozstawia się seriami kopniaków, można też przejechać się na ich plecach. Animacja wygląda kozacko, a buty Dantego zdają się mieć równą skuteczność co jego pistolety.





Snopy kurzu strzelają przy solidniejszych zwarciach. Świetnie współgra to z brudnymi, postrzępionymi maszkarami! Klimat od razu staje się bardziej dosadny i posępny.

demonów? Przyjmowanie kul na twarz niczym porannego orzeźwienia? Czy to trochę nie za wiele? Owszem, dynamika wstawek przyjemnie szarpie oczami, ale miejscami robi się z tego przerysowana komedia. Biorąc pod uwagę naprawdę nietuzinkowo, mrocznie opracowane postacie dremetu oraz sam wydźwięk scenariusza, niektóre błazeństwa mogą razić. A przecież scenki z opanowanym, sadystycznym Virgilem, czy posępnym, łysym Arkhamem stanowiącym swoiste ekrzyżowanie księdza i grabarza to mistrzostwo świata. Nie sposób odmówić im złowieszczej aury, a samym posteciom sporej dwuznaczności.

Technicznie Dante's Awakening to wyżyny sensu. Modele większych potępieńców opracowano bardzo szczegółowo, dbając o fakturę skóry i ubrań, przykładając się czy to do koślawej, czy ultra-zwinnej animacji. Nie mówiąc już o samym Białowłosym, który płaszczem zarzuca na wszystkie strony, pływając w serii ciosów i uników. Jakość tektur, poziom detali, zaawansowana, niezwykłe plastyczne oświetlenie podparte charakterystycznym rozmyciem oraz smugami wiszącymi w powietrzu - to wszystko pozwala na nowo zachwycić się kunsztem Capcomu. Dorzuć do tego ostrą, rockową muzę z ciężkim wokalem podczas walk, kilka posępnych i kilka wzniosłych motywów podkreślających walory tego świata, a zrozumiesz, na co masz się przygotować... Na jeden z trzech najważniejszych tytułów tego roku dla PS2. On pokaże, na co graficznie stać tę maszynkę, a przy tym wyniesie stylową i megadynamiczną jatkę na nowy poziom. Nie ma innej możliwości. □





Łopoczący płaszcz, smugi zostające w powietrzu i miecz latający na wszystkie strony. Technika szermierza pozwala zagęścić powietrze siłą niesamowicie. Dystans nie gra roli.



"Słoneczko Panowie" jak się patrzy. "Mazo mnie do Wojewódzkiego, a ton zapytu mnie czy zawsze chciałem wyglądać jak Piasek, który przeszedł z kuką (siwe włosy), hmmm?!".



"Jak młody to efekciarski do przesady". Tak [illegible] eli japońscy developerzy i młokos Dante odstawia w filmikach taki cyrk, że latający Neo to [illegible] nim szczyt spok[illegible]



Walka to kilka różnych stylów - od bliskich starć, przez wyprowadzanie kontr, aż po bieganie po ścianach, unikanie ciosów przy pomocy ślizgów, a nawet [illegible] czasu!



Mniej zapasty potomek Spardy i jego balet z dwoma spluwami. Gościu je krzyżuje, przekłuwa na wylot, spada z wyciągniętymi łokciami głową w dół... Nazwij to - a Dante to zrobi. Katalog przeciwników tradycyjnie zawiera kilku leszczy i kilku mega kozaków. Tu widzisz ruchy słabszych jegomości.

PS2

BETA WERDYKT Mycraqa

CAPCOM STRZELANINA

9

9+ 9 9

Młody Dante, odmłodzony engine, bardziej posępne lokacje. To musi się udać!

PLUSY	MINUSY
▲ stylowa jatka	▼ miejscami efekciarstwo
▲ powrót do dobrych lokacji	▼ kamera czasem nie nadąża
▲ scenariusz i design postaci	

OCENY: 1 GRACZ, MEMORY 345KB

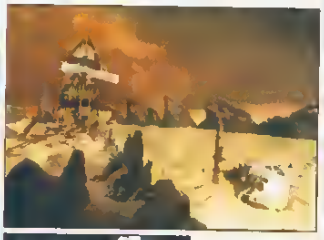
Termin wydania wersji PAL - 25 marca 2005.

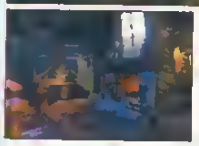
W pigule

■ Ubisoft kupiło licencje na dwie gry oparte o animowane filmy Sony Pictures Animation "Surf's Up" oraz "Open Season" Developingiem zejmie się kanadyjskie studio firmy w Montrealu które ma na swoim koncie m in Prince of Persia Warrior Within "Surf's Up" w żartobliwy sposób opowie o początkach surfingu którego powstanie miałoby być zasługą pingwinów, natomiast "Open Season" przedstawi nam perypetie jelenia i niedźwiedzia grizzly w przeddzień sezonu na polowanie Gry bazujące na tych filmach mają się ukazać najwcześniej w przyszłym roku i będą zapewne skierowane do młodszej grupy odbiorców Swoją drogą ciekawe jak Sony poradzi sobie na obcym dotąd gruncie filmów animowanych [koso]

■ Electronic Arts ogłosiło, że pracuje nad kolejnym Bondem, Jamesem Bondem Będzie się opierał na drugim filmie z serii - "From Russia with Love" (czyli "Pozdrowienia z Moskwy", sztandarowy przykład geniuszu polskich tłumaczeń), powszechnie uważanym za jeden z bardziej udanych filmów z 007 Wczesne demo zaprezentowało nam Seana Connery'ego z jetpackiem, wskakującego za kółko sportowego wózka z laseczką u boku - czyli standard Scenę kończył krótki pościg po miasteczku z lat 60-tych oraz zrównanie z ziemią jakiejś wieży ciśnień Potem po cichu uderzył Pierce Brosnan, zakradając się do doków, niszcząc trochę skrzyń i uciekając poduszkowcem Czekamy na nowe konkretne informacje [butcher & koso]

■ Posiadacze Xboxów otrzymają w marcu Myst IV Revelation, kolejną część klasycznej serii przygodówek point'n click Gra Ubisoftu ukazała





się na pecetach już pół roku temu, dlatego twórcy czynią zabiegi, by należycie doprawić tego odgrzewanego kotleta - poza przemodelowaniem interfejsu i uczynianiem rozgrywki bardziej przystępną, Amerykanie będą mogli ją nabyć za 20 dolców W czwartej części sagi Gracz będzie musiał odnaleźć pewną zaginioną dziewczynkę Gry tego typu nie mają racji bytu na konsolach, ale pewnie znajdzie się garstka napaleńców [koso]

■ Teenage Mutant Ninja Turtles Mutant Melee - spróbujcie wymówić szybko ten tytuł kilka razy Fajnie, nie? Zamiast kolejnego beat'em upa otrzymamy sieczkę na arenie w stylu Power





Stone 20 postaci do wyboru, tryb Adventure, multiplayer dla czterech Graczy, garść mini-gier i pokaźna sekcja bonusowa. Rozgrywka ograniczy się do naparzanie na niewielkim skrawku terenu - zabawa mało ambitna, ale może będzie bardziej grywalne niż poprzedni tytuł ze zmutowanymi płazami [koso]



Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Producent: EPIC GAMES **Data wydania:** KWIECIEŃ 2005

Midway i Epic Games spółkują w najlepsze - wymienione firmy podpisały umowę na mocy której mają ze sobą ściśle współpracować przez 5 najbliższych lat, tworząc gry z serii Unreal. Oliwy do ognia dolał Microsoft, zastrzegając sobie wyłączność na konsolową wersję dla Xboxa. Że Midway to developer/wydawca kojarzony przede wszystkim z pozycjami arcade'owymi, zaistniała sytuacja może co niektórych niepokoić.



No i mamy twardy orzech do zgryzienia, bowiem najnowszy Unreal, zmierzający na Xboxa, nieco zrywa z tradycjami serii oprócz tradycyjnego widoku FPP, gra oferuje ponadto widok z perspektywy trzeciej osoby, co w praktycznej walce ma uzasadnienie, niemniej wg mnie nie wpływa korzystnie na jej wizerunek. W ferworze walki rozwiązanie to procentuje, bowiem Gracz ma lepsze rozeznanie w otaczającej go zadymie, może wyprowadzać ataki "melee" (np. nunchaku i inne rodzaje broni ręcznej, również pięchy), a także lepiej spożytkować combosy defensywne, np. odbicie ataku przeciwnika, ze specjalną dedykacją "naźryj się, ćwoku!" Jak by się przypatrzyć, teraz "anni" przypomina siekankę a'la Ehrgeiz (PSone) - więcej tu skakania, kombinowania (combinowania?), czajenia i "wstukiwania na padzie zaklęć", niż właściwej jatki, charakterystycznej dla Unreala. Każda z postaci dysponuje unikalnym zestawem skoków, flipów i uników, za nie wspomnę o zagrywce pt. Adrenaline - bajerze znanym już entuzjastom serii, dojącym masę możliwości.





Unreal Championship 2: The Liandri Conflict jest projektem tworzonym od początku do końca z myślą o X-ie (wyłączność), mocno pionierskim, ale przekombinowanym. Oczywiście charakterystyczny świat, postacie i cała otoczka nie pozwalają Graczowi pomyśleć choć przez chwilę, że to jakaś nowa, niezależna produkcja, jednak charakter zabawy - jak najbardziej. Spory nacisk położono na walkę w powietrzu, co w skali serii zewsze mnie wkurzało, ale w tym przypadku można powiedzieć o przegięciu: umiejętne dashowanie stanowi najważniejszy element "strategii". Gra jest niezwykle dynamiczna - boty wyprawiają cuda, co jest znakiem rozpoznawczym serii. Tutaj sporo się dzieje i warto w tym momencie pochwalić developera (Epic Games) ze trzeźwe przypisanie poszczególnych funkcji pod klawisze pada.

Oprawa graficzna nie zachwyca. Wprawdzie lokacjom nie można nic zarzucić pod kątem architektury (są konkretnie zakręcone, precyzyjnie opracowane i rozmieszczenie poszczególnych power-upów nie wygląda na przypadkowe), ale engine nie wyciska z pudła Billa siódmych potów. Przede wszystkim mierzi animacja - framerate osiąga wyjściowo 30 FPS-ów i tnie jak cholera przy każdej nadarzającej się okazji. Aż się boję pomyśleć, co będzie w pełnej wersji gry, gdy na ogromnych arenach pojawi się kilkunastu Graczy, rzygających fireballami, robiących sporo smrodu z użytkiem granatników, miotaczy płazmy i innych cudów techniki Tekstury są ładne, ale rozdzielczość relatywnie niska. Cieszy zaimplementowane zapomnianego, lecz efektownego efektu oświetleniowego, co to light-sourcing się zowie - wystrzelona rakieta rozświetla otoczenie (a że nieco nieudolnie, to już inna sprawa) W grywalnej demówce, w którą miałem okazję szarpać, dostępne były zaledwie 3 postacie (łącznie będzie ich 14) oraz kilka aren przypisanych do różnych trybów zabawy (np Deathmatch - Deadbolt, Remnant; Capture the Flag - Emperor, ViperPit).

Nie jestem wielbicielem tego tytułu, z założenia. Wychowałem się na klasycznym Unrealu i wolę wracać do niego, niemniej dostrzegam potencjał tkwiący w Unreal Championship 2: The Liandri Conflict - ta gra z pewnością sprawi, iż maniacy będą się ślinić przed ekranem TV, masterując kolejne poziomy i postacie.□ [niv]

Ocena wstępna: 8

















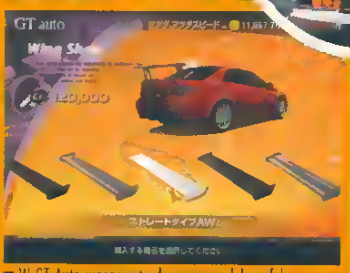
GRAN TURISMO™4

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Soczyście bluzgając rzuciłem słuchawką telefonu, przetarłem wciąż toczącą się z ust pianę i wyciągnąłem spod szafy przerażonego psa - tak zakończyła się "rozmowa" z kurierem, który stwierdził, iż nie jest w stanie dostarczyć mi TEJ przesyłki w trybie "na wczoraj". Zdanie zmienił jednak nad wyraz szybko, nawet specjalnie długo nie musiałem wyliczać, co też w przeciwnym wypadku przydarzy się jemu, jego rodzinie, sąsiadom i "wszystkim na literę K" - przesyłka była u mnie po dwudziestu minutach. Naturalnie domyślasz się już, co zawierała. Wielka koperta została w oka mgnieniu rozerwana na strzępy, kilometry kwadratowe folii zabezpieczającej wyprute na wierzch, a moim oczom ukazała się... mniejsza koperta z jeszcze większą ilością folii (przesyłkę pakował Ściera?) Po sekundzie trzymałem już w drżących z podekscytowania dłoniach białe, kartonowe pudełeczko, w którego wnętrzu skrywało się właściwe etui z grą oraz elegancki, liczący ponad 200 stron przewodnik. Tak, to zdecydowanie najładniej wydane Gran Turismo w historii serii. Podczas szaleńczego biegu w stronę „game room" zdołałem jeszcze nacieszyć oczy widokiem samej płytki z niebywale klimatycznym, stylizowanym na tarczę obrotomierza nadrukiem, po czym wrzuciłem ją wprost do paszczy wygłodniałej PS2. Czmuda z uroczym mlaśnięciem połknęła płytę, ja sam usadowiłem się wygodnie przed TV, po czym... straciłem kontakt ze światem na okrągły tydzień. O szczegółach i przyczynach takiego stanu rzeczy przeczytacie na kolejnych stronach, na których wraz z Loserem postanowiliśmy przybliżyć Wam efekty kilkuletniej pracy developerów z Polyphony Digital.







■ W GT Auto możemy tradycyjnie już dobrać felgi, wypucować na połysk każdą z fur i wymienić olej. Nowością jest za to możliwość zamontowania tylnego spoilera, który w odpowiedni sposób wpływa na areodynamikę pojazdu. Niestety wpływa także na jego prezencję, w większości przypadków okrutnie go szpecąc.



■ Żadnych istotnych zmian w konstrukcji Tuning Shopów nie wprowadzono, choć doszło kilka nowych modyfikacji.



■ Tak wygląda sekcja wyboru pojazdu w Arcade Mode. Wszystkie wozy zostały odpowiednio posegregowane, dzięki czemu interesujący nas wózek odnajdujemy w błyskawicznym tempie.



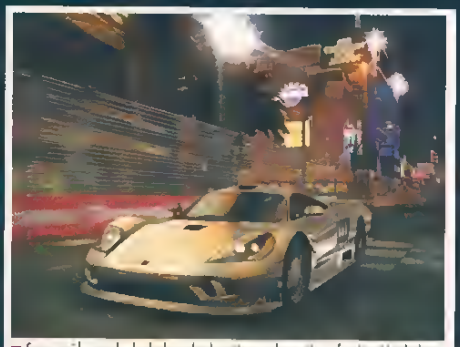
■ Photo Mode - w jednej z 16 przygotowanych lokacji ustawiamy dowolne auto, kadrujemy wedle życzenia ujęcie i pstrykamy fotę. Zdjęcie można zapisać w trzech różnych rozdzielczościach na karcie pamięci lub wkładanym do portu USB PenDrive'ie!

Niezwykle klimatyczne intro ukazuje lenwie opadające na karoserię srebrnego bolidu suche jesienne liście. Przesuwająca się tuż ponad autem kamera pozwala przez krótką chwilę podziwiać widniejącą za tylną szybą potężną, turbodoładowaną V-ósemkę. Po chwili, krążąc wokół auta niczym wygłodniały sęp, stara się uchwycić każdy, najmniejszy nawet detal przepięknej sylwetki Forda GT40. Z głośników rozbrzmiewa podniosły hymn Masahiro Andoha, na tle płynnie zmieniającej się scenerii przewijają się nazwiska członków zespołu developerskiego. W kolejnym ujęciu pojazd majestatycznie opuszcza wnętrze garażu, chóralne śpiewy z każdą chwilą przybierają na sile, ogromne flagi z logiem "Gran Turismo Association" falowie powiewają na wietrze. W pełni skoncentrowany już tylko na wyścigu kierowca powoli domyka wizjer kasku... Opisane właśnie pierwsze sto sekund intra ma tak podniosły charakter, że towarzyszące obcowaniu z nim chwilowe braki tchu, przeszywający ciało dreszcz podekscytowania czy nawet potrafiąca zakręcić się w oku łza wzruszenia nie są niczym nadzwyczajnym. Doprawdy pochylić wypada czoła przed Polyphony w podzięce za te mistrzowsko wyreżyserowane sto sekund, których magii nie jest w stanie oprzeć się żaden miłośnik motoryzacji. Po chwili następuje jednak tradycyjna już zmiana nastroju, wchodzą szybkie gitarowe riffy, obserwujemy uwijającą się w boksach załogę, po czym widzimy powracające w szaleńczym tempie na tor maszyny. Pojawia się promujące aktualną odsłonę hasło "The drive of your life" oraz ładnie zmontowane urywki z powtórek. Już sam charakter intra daje jako takie pojęcie o rozmachu, z jakim zrealizowano najnowszy projekt Yamauchiego.

Z kolei o rozmachu, z jakim początkowo planowano go zrealizować z całą pewnością świadczą wszystkie niespełnione obietnice. Te o znacznie większej liczbie aut i nowych tras, zmiennych warunkach atmosferycznych i porach dnia, widoku FPP, uszkodzeniach i oczywiście trybie online. Tak, Polyphony przez lata doskonaliło sztukę wodzenia Graczy za nos... i wiecie co? Opanowali ją do perfekcji, bo choć sam zarzekałem się, że nie odpuszczę, to już po chwili gotów byłem stwierdzić, że to wszystko jest... nieważne. Nieważne jak długo czekaliśmy, nieważne w ile obietnic uwierzyliśmy, nieważne jak bardzo zarzekaliśmy się, że jeśli zabraknie tego czy tamtego to... Nieważne, bo wystarczy kilka chwil, by nieopisana magia tego tytułu zawładnęła człowiekiem i kazała machnąć na te wszystkie braki ręką. Niech Cię szlag, Polyphony..

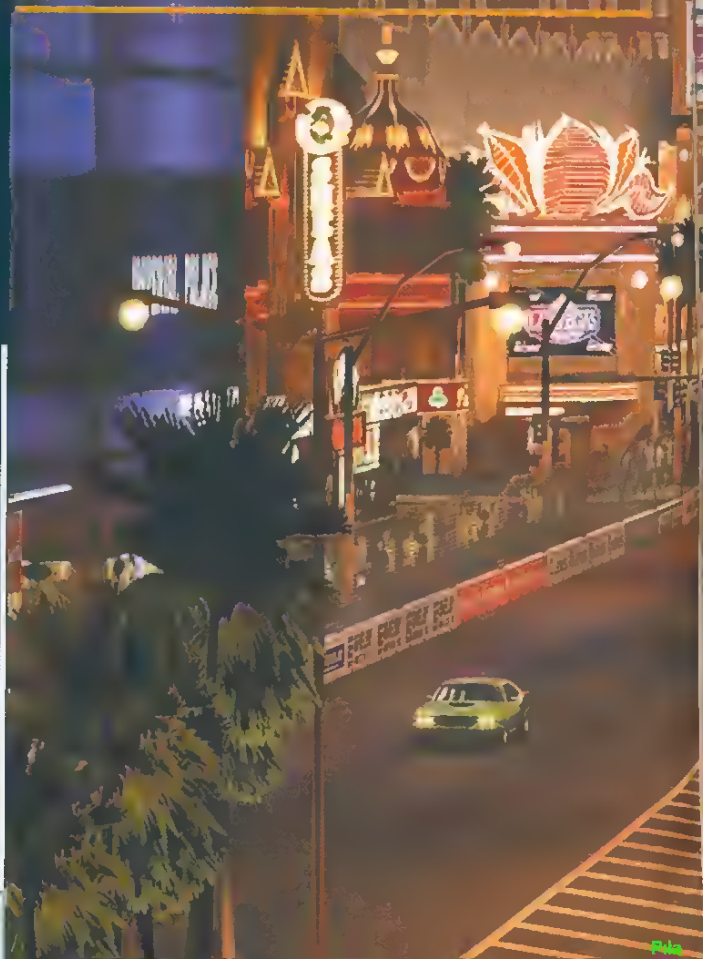
I choć wspomniana magia z upływem czasu traci nieco na sile, tak w pierwszych chwilach nikt nie będzie w stanie rozwodzić się nad czymkolwiek innym, niż nad oprawą tej gry. A prezentuje się ona nadzwyczaj okazale. Wprawdzie kilka lat temu zarzekano się, że poprzednia część wykorzystuje zaledwie 25% mocy obliczeniowej PS2, ale i tak mało kto spodziewał się po GT4 zupełnie nowej jakości. A z tą ewidentnie mamy do czynienia. Modele pojazdów wykonano z taką dokładnością, z takim pietyzmem i artystycznym zacięciem, że nawet mająca po raz pierwszy kontakt z serią osoba nie oprze się wrażeniu, iż tę grę stworzyli ludzie niezwykli. Ludzie, którzy otaczają motoryzację irracjonalnym wręcz kultem. Te setki fantastycznie wręcz prezentujących się pojazdów, perfekcyjnie odwzorowanych w najdrobniejszych nawet detalach stworzyć mogli tylko prawdziwi motoryzacyjni fetyszyści. Zdecydowana większość modeli z GT4 bije o długość maski swoje odpowiedniki z prequela. Faktem jest, że nie wszystkie wymodelowano z jednakowym artyzmem - bez większego kłopotu wskazać można pojazdy, którym poświęcono nieco mniej czasu i uwagi. Prawdą jest także, iż nieco mniej okazale prezentują się one podczas samego wyścigu, choć w porównaniu do GT3 i tu widać wyraźną poprawę (ilość detali, odbicia w lakierze, felgi, animowany kierowca i dopracowane wnętrza kabrioletów). Zauważalnej poprawie uległa prezencja nie tylko modeli pojazdów, ale i tras. Wszystkie zaczerpnięte z poprzednich części tory poddane zostały modyfikacjom, w większości przypadków kosmetycznym - nieco inaczej wyprofilowano część zakrętów, zmieniono otoksturowanie, przemodelowano niektóre obiekty i dołożono kilka nowych, stonowano kolorystykę.

W oczy rzuca się zdecydowanie większa ilość detali i obiektów otaczających tory. Z drugiej strony niektóre trasy, ze względu stonowaną nieco kolorystykę, utraciły część swego uroku - na myśli mam choćby oblane uprzednio promieniami zachodzącego słońca Lagunę i Seattle. Nieco gorzej prezentują także pojedyncze promienie słońca przedzierające się przez korony drzew na Trial Mountain Circuit czy Deep Forest Raceway. Z kolei nowe trasy prezentują się w większości przypadków wyśmienicie. Należyty szacunek wzbudza perfekcja, z jaką odwzorowano Nurburgring Nordschleife, czyli słynną, ponad dwudziestokilometrową północną pętlę toru Nurburgring - zadbano nie tylko o właściwe wyprofilowanie charakterystycznych zakrętów, odzwierciedlono nawet różnice w rodzaju oraz stanie nawierzchni pokrywającej poszczególne fragmenty toru. Ale tym, co robi największe wrażenie, jest obłędnie płynna animacja na poziomie stałych 60 fps'ów. Przy całym tym przepychu graficznym - bo o takowym, szczególnie mając na uwadze ograniczenia sprzętowe PS2, należy mówić - ani razu nie udało mi się zmusić silnika gry do utraty kilku nawet klatek, o choćby chwilowym zakrztuszeniu się nawet nie wspominając. Taki stan rzeczy zawdzięczać należy ludziom odpowiadającym za optymalizację kodu gry - odwalili tak fantastyczną robotę, że w intrze wymieniani są na zaszczytnym drugim miejscu - zaraz za samym Yamauchim. Oczywiście nie obeszło się bez zastosowania najprzeróżniejszych koderskich sztuczek i trików, gorszej gdzieniegdzie jakości tekstur czy zauważalnych uproszczeń w budowie części obiektów. Niemniej co do tego, iż GT4 jest - i najprawdopodobniej na zawsze



■ Sporo widocznych dookoła zabudowań w połączeniu z feerią różnokolorowych świateł sprawia, iż trasy nocne prezentują się wyjątkowo okazale.

Możecie już odetchnąć z ulgą - ogromnego potencjału Gran Turismo 4 z całą pewnością nie zaprzepaszczono a większość, niekiedy kosmetycznych, zmian zaliczyć wypada na plus.





Już pozostanie - najlepiej prezentującym się na PS2 tytułem, nie ma najmniejszych nawet wątpliwości.

Standardowy podział na Arcade Mode oraz Simulation Mode oczywiście pozostał, natomiast konstrukcja obu trybów uległa pewnym zmianom. Część z nich uwidacznia się już w trybie Arcade podczas wyboru pojazdu - wszystkie wozy (łącznie 706, choć sporą liczbę stanowią najróżniejsze wersje tych samych modeli - za przykład niech posłuży ponad pięćdziesiąt wersji Skyline'a) posegregowane zostały według kraju oraz producenta. Co więcej, auta dodatkowo sortować możemy chronologicznie, wedle przedziałów czasowych w których powstały, oraz dodawać do podręcznej listy ulubionych wozów. Tory, których jest okrągła pięćdziesiątka, również posortowano (na cztery grupy). W Real Circuit znajdziemy dziewętnaście tras będących odwzorowaniem istniejących torów, zaś sekcja Original Course kryje trzynaście tras znanych z poprzednich edycji. Wszelkiego typu trasy miejskie (tych łącznie jest dwanaście) ulokowano w City Course, natomiast trasy szutrowe i śnieżne (sztuk siedem) znalazły się w ostatniej sekcji - Dirt & Snow. Wygląda to na pierwszy rzut oka przejrzyście, lecz już po chwili nachodzą wątpliwości - czy aby autorzy decydując się na taki właśnie podział nie wpadli we własne sidła? Czy wzorowane na rzeczywistym torze, a jednocześnie znane z prequela Cote d'Azur (sklasyfikowane jako trasa miejska) nie powinno znaleźć się w sekcji Real Circuit bądź Original Course? Podobnych przykładów przytoczyć można więcej, przyznać więc trzeba, że taki podział tras potrafi początkowo nieco dezorientować.

Ciekawostką jest także zmiana charakteru samego trybu Arcade. Niczego nie wygramy, niczego też nie odblokujemy - nowe trasy czy pojazdy pojawiają się adekwatnie do naszych postępów w głównym trybie gry. Stanowić może to spory problem dla Graczy, których interesuje tylko zabawa w trybie Arcade - bez zaliczenia licencji i ukończenia niemałej części wyścigów w Simulation Mode nie odblokują żadnych tras oraz pojazdów. Nie możemy także wybrać stopnia trudności wyścigu, ponieważ tradycyjnego podziału na Easy, Normal czy Hard zwyczajnie nie ma. Tradycyjnego - podkreślam - albowiem w GT4 pojawił się zupełnie nowy system punktowania i ustalania stopnia trudności wyścigów. Otóż przed każdym wyścigiem w Arcade Mode zadecydować musimy nie tylko o rodzaju skrzyni biegów czy aktywnych systemach ASM i TCS, lecz także wybrać rodzaj opon oraz poziom umiejętności oponentów. Mało tego, przed samym startem skorzystać możemy z opcji Quick Tune, która umożliwia regulację (w niewielkim zakresie) mocy silnika oraz wagi naszego pojazdu. Wszystkie te ustawienia mają niebagatelny wpływ na poziom trudności danego wyścigu, a co za tym idzie, na ilość otrzymywanych za zwycięstwo (i tylko za zwycięstwo) punktów. Czym są owe punkty? Najprostsza odpowiedź brzmi: punktami i niczym ponad to. Nie służą one niczemu innemu, jak porównywaniu umiejętności Graczy - im więcej bowiem punków na koncie, tym trudniejsze wyzwania stawiał przed sobą dany kierowca. Zasada ich przyznawania jest niezwykle prosta - jeśli uda nam się zwyciężyć zasadając za kierownicą wyraźnie słabszego niż wozy oponentów auta, otrzymamy kilkaset punktów. Z kolei objechanie kilku limuzyn Viperem do specjalnych wyczynów nie należy, więc na nasze konto wpłynie owych punktów zaledwie kilka(naście).

■ Wykorzystywanie tuneli aerodynamicznych bywa często jedynym sposobem na wyprzedzenie rywali.

Co istotne, samych punktów są dwa rodzaje: A-Spec oraz B-Spec Points - przyznawane są za ukończenie wyścigu w adekwatnym trybie. A-Spec Mode to nic innego, jak znana do tej pory z wszystkich części GT, najzwyklejsza rywalizacja na torze. Z kolei tajemniczy i szumnie zapowiadany B-Spec Mode jest w istocie nieskomplikowanym dodatkiem (choć jego charakter wzbudza już pewne kontrowersje). W trybie tym ukończyć możemy każdy niemal wyścig (stosownego wyboru pomiędzy trybami A-Spec a B-Spec dokonujemy przed samym startem - tak w Arcade, jak i Simulation Mode). Cała zabawa polega na tym, iż tym razem to AI "zasiada" za kierownicą pojazdu, Gracz zaś wciela się w rolę szefa teamu. Przez cały czas mamy dostęp do niezbędnych informacji (pozycje oponentów, czasy przejazdów, stan ogumienia) oraz wszelkich ustawień samochodu, a kierowcy możemy wydawać proste polecenia (nakazać wyprzedzanie, zjazd do boksów czy ustalić poziom wywieranej na przeciwników presji). Przebieg wyścigu śledzić można z poziomu specjalnego ekranu informacyjnego (tzw. Race Monitora, w całości zapełnionego tabelami, informacjami i wskaźnikami) lub oglądając niemalże relację na żywo (w zbliżonej do powtórek formie). Wspomniane wcześniej kontrowersje wynikają z faktu, iż wyposażając konsolowego kierowcę w odpowiednio szybki samochód oraz korzystając z opcji trzykrotnego przyspieszania upływu czasu (a takowa jest trybie B-Spec dostępna) wygrać można bez specjalnego wysiłku większość wyścigów.

Czas przybliżyć nieco konstrukcję głównego trybu, czyli doskonale znanego Simulation Mode. Choć określanie go mianem "doskonale znanego" wydaje się być nieco ryzykowne - ogrom mapy, mnogość dilerów samochodowych, specjalnych hal grupujących mistrzostwa i pojedyncze wyścigi czy masa innych rozsianych na mapie obiektów może na początku wprawić w zakłopotanie. Na dobrą sprawę jedynymi intuicyjnie rozpoznawalnymi lokacjami są Home oraz License Center. I nawet w tym pierwszym czekają na nas niespodzianki - poza garażem, statystykami (podsumowującymi nasze postępy oddzielnie w trybach A-Spec oraz B-Spec) czy opcjami (niezwykle rozbudowanymi) znajdziemy tu także album ze zdjęciami oraz... pamiętnik. Przeznaczenie pierwszego tłumaczyć nie trzeba. Zadaniem tego drugiego natomiast jest skrupulatne notowanie naszych poczynań w grze - każdy wygrany bądź przegrany wyścig, każda zdobyta licencja czy kupno/sprzedaż auta zostaną w nim uwiecznione. Stosowne zmiany poczyniono także w samym garażu - tym razem przechowywać można okrągły tysiąc pojazdów, do naszej dyspozycji oddano więc rozbudowany system filtrów oraz trybów sortowania, dzięki którym z łatwością wyłowimy w natłoku pojazdów interesujący nas wózek. Same pojazdy nabyć można u odpowiednich dilerów, z których każdy posiada w swej ofercie wozy wyprodukowane w danym kraju. Zaglądając do konkretnego producenta przejrzeć możemy aktualnie oferowane



Znowu pomarudzę...



Jako dziecko Lotus Esprit i kuzyn Burnauta, muszę obiektywnie stwierdzić, że GT4 zupełnie do mnie nie przemawia. Ja chcę wcisnąć gaz do dechy i nie zastanawiać się, czy aby pokonać najbliższy zakręt muszę zwolnić do 55 czy też 54 km/h. Chcę gnać przed siebie z gazem wciśniętym do podłogi, bo symulację mam rano, gdy jadę do pracy swoim samochodem (którego autorzy nie uwzględnili i mają u mnie minus). I fajnie, że jest tyle modeli aut, tylko czemu wciąż nie można ich rozwalić?! Co to za symulacja? Oprawa nie posunęła się w sposób widoczny do przodu, choć minęły prawie 3 lata. No i gdzie to rewolucja? □ [Aju]

Ocena: 7

















■ Niestety lusterka wsteczne nie ukazujące większości obiektów i detali wciąż jest piętą achillesową oprawy



auta (Hot Car), zainteresować się sprzedawanymi oddzielnie pojazdami specjalnymi (Legend Car - są to wyjątkowe, zwykle mocno podrasowane bądź typowo sportowe a częstokroć i historyczne modele danej marki), dokonać modyfikacji zakupionych wcześniej modeli w Tuning Shopie lub u związanego z daną marką tunera (RallArt, Mugen czy TRD odnajdziemy teraz bezpośrednio w salonach związanych z nimi producentów) oraz wziąć udział w znanych z GT2 wyścigach organizowanych przez same koncerny. Poza punktami sprzedaży pojazdów japońskich, koreańskich, niemieckich czy amerykańskich na mapie odnajdziemy także dwa "komisy", w których nabyć możemy auta używane (zdarzają się perełki za pół ceny z przebiegiem rzędu 10 kilometrów), punkt sprzedaży klasycznych oldtimerów (które definitywnie rządzą w tej części) oraz sekcję grupującą niezależne firmy tunerskie pokroju Sciona czy HKS-a (poza podzespołami do wybranych aut oferują one także swoje własne, firmowe wozy). Wszystkie wyścigi odpowiednio posegregowano według stopnia trudności oraz charakterystyki dopuszczonych pojazdów. Mamy więc Beginner, Professional i Extreme Hall, które są odpowiednikami lig znanych z GT3. Ponadto dostępne są oddzielne zgrupowania wyścigów dla pojazdów amerykańskich, japońskich i europejskich. Jakby tego było mało, autorzy dorzucili kolejne kategorie wyścigów, w skład których wchodzą Endurance, Special Condition (gdzie przyjdzie nam się zmierzyć z pojedynczymi rywalami na z góry ustalonych warunkach) oraz Mission Hall (tu na ukończenie czeka masa przypominających mini-licencje zadań, w których należy np. wyprzedzić oponenta na konkretnym łuku). Ponadto na głównej mapie odnajdziemy sekcje, w których zgrupowane są poszczególne kategorie torów (adekwatnie do trybu Arcade) oraz kilka dodatkowych lokacji takich jak Replay czy Music Theater, Photo Mode i GT Auto. Do ciekawostek zaliczyć należy fakt, iż do części wyścigów zostajemy dopuszczeni dopiero po uzyskaniu odpowiedniego stopnia ukończenia gry (przykładowo dla wyścigów z kategorii Endurance jest to 25%), natomiast chcąc sprawdzić nasze ustawienia na konkretnym torze, musimy najpierw uiścić stosowną opłatę za korzystanie z tegoż.

Testy licencyjne nieco rozczarowują. Z kilku powodów. Samych licencji jest pięć (A, B, IA, IB oraz S), lecz w każdej z nich na zaliczenie czeka sześnaście testów oraz znana z GT4:P Cafe Break (polegająca na wańckim omijaniu bądź potrącaniu dziesiątek pachołków). Testów jest więc niemało, ale spora część z nich została przeniesiona z GT3 oraz GT4:P - mamy więc powtórkę z rozrywki. Żeby było ciekawiej, zniknęła gdzieś (przydatne szczególnie nowicjuszom) linia wskazująca optymalny tor przejazdu (w części testów na licencję A oraz B można ją aktywować wciskając R3), pojawiło się za to sporo testów pełno-okrążeniowych, w których prowadzi nas Safety Car (motyw znany już z GT: Concept). Nie ma także osobnej licencji rajdowej, a testy szutrowe przemieszano z pozostałymi licencjami. Co więc rozczarowuje? Ano, poziom trudności - poszczególne licencje na brąz zaliczyć można z zamkniętymi oczami, śledząc uważnie akcję na ekranie nie sposób nie zaliczyć ich na srebro, natomiast odrobinę się przykładając mamy złoto za pierwszym podejściem (oczywiście potwierdzające regułę wyjątki tradycyjnie się zdarzają - znienawidzicie Nurburgring). Wykręcenie we wszystkich licencjach "złotych" czasów zajęło mi jeden wieczór. Smutne. Jakby tego było mało, za każdą zaliczoną licencję obdarowywani jesteśmy furami - jedną za brązowe, dwoma za srebrne i aż trzema za wszystkie złote puchary. Efekt tego taki, iż szykując się do pierwszego wyścigu nie wiedziałem, do którego z piętnastu zdobytych już wozów wskoczyć...

Jakich zmian dokonano w samej rozgrywce? Wbrew zapowiedziom Polyphony - niewielkich, choć istotnie jest ich kilka. Schemat pozostał niezmieniony - nabywamy wózek, tuningujemy (opcjonalnie), rozbijamy się po różnych trasach, zgarniamy kasę na kolejne fury. Meandry modelu jazdy oraz tuningu przybliży Wam za chwilę Loser, ja ustosunkuję się w tym miejscu do jednej związanej z tym kwestii - możliwości korzystania z systemu wtrysku podtlenku azotu (co samo w sobie jest w większości torowych wyścigów niedozwolone), który w moim przekonaniu zabija całą niemalże rywalizację na torze (ot, wciskasz przycisk i pędzisz do mety). Doczekaliśmy się za to lotnych startów oraz bardziej funkcjonalnych boksów. To drugie wiąże się kolejną nowością, jaką są zużywające się zapasy paliwa, które uzupełniać można w trakcie trwania pit-stopu (nacieszyć oczy można wówczas widokiem sprawnie pracującej obsługi boksu). Wszystkich niepokojących się o dynamikę GT4 z miejsca uspokajam - poczucie prędkości wgniata momentami w fotel. Po części wynika to ze zmian w fizyce/modelu jazdy, a po części rozlokowania wokół tras znacznie większej ilości obiektów i detali. Zmianie uległ także wygląd i układ widocznych na ekranie wskaźników. Niestety, przydatność części z nich poddać można w wątpliwość (vide wskaźnik przeciążeń), a pozbyć się ich w żaden sposób nie idzie. Z rzeczy bardziej irytujących - tak, pozostały znane z GT4:P czasowe ograniczenia prędkości po kolizjach (którym towarzyszy efekt wstrząsów i rozmycia obrazu) z pojazdami czy elementami otoczenia i choć aktywne są one tylko w części wyścigów, potrafią solidnie zirytować – szczególnie, gdy w przedniej części auta przyrznie nam na zakręcie oponent, a karę otrzymamy my (takie sytuacje są w GT4 na porządku dziennym). Oczywiście w wyścigach, w których kary nie są aktywne, stara zasada "szlifowania band" sprawdza się wyśmienicie. Skoro już przy oponentach jesteśmy, dwa słowa należą się sztucznej inteligencji - a ta stoi na niewiele wyższym niż w GT3 poziomie. Owszem, niewielką poprawę da się zauważyć, ale w wciąż mamy do czynienia z jeżdżącymi "po sznurku" i przyklejonymi niemal do podłoża (ciężka terenówka nie jest w stanie zepchnąć z toru jazdy znacznie lżejszego pojazdu) oponentami. W GT4 znalazło się też kilka poważnych wpadek, niezrozumiałych rozwiązań czy wręcz bugów. Za przykład niech posłuży opcja autosave, która nawet po jej wyłączeniu (!) zapisuje stan gry, gdy tylko sprzedamy lub (choćby przypadkiem) wyrzucimy któreś z posiadanych aut. Kolejnym udziwnieniem jest niemożność skorzystania z zakupionych w trybie Simulation aut w przypadku wyścigu dla dwóch Graczy. Zdarzają się także błędy i nieścisłości w danych technicznych sporej części pojazdów, stare wozy, nie wiedzieć, czemu wyposażone są w ASM czy TCS, a niektórym zaoferować można nawet chip-tuning. □ [sentinel]

Zachowanie pojazdów w Gran Turismo 4, efekty tuningu i regulacji bardzo przypominają te znane z GT3. Dla osób nie mających kontaktu z tym klasykiem, przybliżę najważniejsze cechy "granturismowej" fizyki. Najbardziej charakterystyczną jest poruszanie się wózków w przewidywalny sposób. Przyspieszają, hamują i skręcają dokładnie tak, jak życzy sobie tego kierowca. Pomimo tego, że nie są w stanie wykonać wszystkich jego zachcianek, bowiem ogranicza je przyczepność do podłoża, prowadzenie ich jest nad wyraz przyjemne i żadna gra nawet nie może próbować mierzyć się w tym temacie z GT4. Osoby, które spędziły kilkaset godzin przy poprzedniej odsłonie

W czwartej odsłonie trasy szutrowe zaprojektowano ze znacznie większą finezją.



największego "system-sellera" PS2, być może zauważą delikatne retusze poczynione w fizyce gry. Upraszczając można powiedzieć, że model jazdy stał się jeszcze bardziej wyrafinowany, choć z pewnością nie każdy dostrzeże zmiany. Tym bardziej, że nie ma ich wiele. Najbardziej wyczuwalne są modyfikacje w obszarze granicznym przyczepności. Zanim samochód wpadnie w poślizg, delikatnie daje kierowcy do zrozumienia, że przyczepność się skończyła. Z jednej strony pozwala to jeszcze szybciej podróżować po trasach, z drugiej pozwala pobawić się w driftowanie, czyli prowadzenie samochodu kontrolowanym poślizgiem. Także analogowo pracujący hamulec ręczny daje się jeszcze precyzyjniej dozować, przez co może z powodzeniem służyć przy korektach toru jazdy. Są to jednak smaczki, które odkrywa się wraz z postępami w grze. Na początku ważniejsze są inne kwestie.

Dla większości Czytelników najważniejsze jest pytanie, czy GT4 jest już pełnoprawnym symulatorem, czy tylko arcade'ówką z sporym naciskiem na realizm. Trudno jest jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. Z jednej strony gra jest przesycona zręcznościowymi nielogicznościami. Wymieniać można by je długo, lecz skupię się na najważniejszych.

Arcadowe jest przede wszystkim zachowanie pojazdów po zakupie najdroższych opon. Fura staje się wówczas nad wyraz przyczepna. Każda nieprzewidziana reakcja bolidu musi zostać wywołana niemal siłą, tzn. serią bardzo nieudolnych manewrów. Wszyscy próbujący "pouplalać" prawdziwym pojazdem wiedzą, że do utraty panowania wystarczają czasami cztery "dyszki" na prędkościomierzu. I to nawet na suchej nawierzchni. W GT4 taka akcja jest abstrakcją. Stanowczo przeciwnie przyczepność bardziej zaawansowanych opon. Po kilkunastu testach różnych kombinacji opon i zawieszeń stwierdziłem, że najdroższe gumy dają nieraz lepsze efekty niż zakup najlepszego zawieszenia. W rzeczywistości dobre zawieszenie jest podstawą rezultatów. . Również wpływ sił napędowych jest wyczuwalny w stosunkowo niewielkim stopniu. Szczególnie, jeśli skonfrontujemy GT4 z Richard Burns Rally lub F355 Challenge, gdzie pozornie niewinne trącenie gazu na zakręcie zazwyczaj kończy się wizytą na poboczu lub efektownym "bąkiem".
W najnowszym dziele Polyphony Digital samochody nie wykazują nadmiernej tendencji do podsterowności lub nadsterowności. Kłopoty zazwyczaj pojawiają się przy prędkościach grubo przekraczających 100 km/h. Paradoksem jest, iż samochody zaczynają się zachowywać realnie, gdy opony są niemal całkowicie zużyte! Kwestia ruszania z miejsca jest niestety także wyroszczona. W rzeczywistości samochód o mocy 70 KM jest w stanie zabuksować kołami na suchym asfalcie nawet na drugim biegu. W GT4 zazwyczaj jest z tym problem nawet na podstawowych oponach oraz wrzuconej "jedynce". To naprawdę nie przystoi grze o takiej renomie. Niestety, zachowanie samochodów po oderwaniu od ziemi również jest dalekie od ideału. Pojazd po skoku dalej sprawia niezbyt naturalne wrażenie, a szczególnie komicznie wygląda w momencie, gdy leci przechylony o 45 stopni i nie może wykonać "fikołka", gdyż nie pozwala na to algorytm gry...

Na szczęście elementy odcinające się o symulację są równie łatwo dostrzegalne. Gran Turismo 4 jest - i zapewne długo pozostanie - poza zasięgiem konkurencji w kategorii "sterowanie". Na szczególną pochwałę zasługuje odwzorowanie pracy układu kierowniczego. GT4 to jedna z niewielu gier, w której nawet na standardowym padzie można w pełni wyczuć i kontrolować samochód. Producentom udało się sprawić, że pojazd reaguje w odpowiedni sposób nawet na najmniejsze wychylenie analogowej gałki. Jednak wszystko odbywa się w niesłychanie wyważony sposób. Nie ma mowy o akcjach znanych z innych gier, gdzie manipulowanie kontrolerem albo nie wywołuje żadnej reakcji, albo powoduje tak silną, że auto z miejsca ląduje na poboczu. Po prostu Gracz czuje się, jakby prowadził prawdziwy samochód. Po dłuższym treningu dosyć łatwo można wyczuć, jak dużą przyczepność oferuje konkretny wózek na konkretnym zakręcie. Nierzadko ulegałem złudzeniu, że przy pomocy pada jestem w stanie pogłaskać wirtualny asfalt. Jest to o tyle ważne, że na niektórych zakrętach przyczepność wyraźnie spada (vide łuki przebiegające szczytem wzniesienia), a na innych zauważalnie rośnie. W innych grach przyczepność na większości zakrętów jest stała i zmienia się zazwyczaj w zależności od prędkości jazdy i pogody.









■ Niewiarygodny artyzm wykonania, oraz ilość i zróżnicowanie dostępnych w GT4 typów pojazdów (od aut codziennego użytku, aż po luksusowe limuzyny, suvy i półciężarówki) sprawia, że gra przez wielu miłośników motoryzacji potraktowana zostanie jako interaktywna encyklopedia.



■ Split-screen tradycyjnie nie obszedł się bez zauważalnych cięć w oprawie oraz pop-up'u. Nie można także rywalizować na wszystkich trasach - część jest bowiem w tym trybie niedostępna.

Procedura przygotowywania samochodu do walki o czołowe lokaty wygląda w GT4 niemal jak w rzeczywistości, nie zmieniła się jednak wiele w porównaniu do GT3. Wymiana zawieszeń, stabilizatorów, opon, tłumików, elementów układu hamulcowego, turbosprężarek, intercoolerów, komputerów sterujących pracą silnika i wielu innych części to kanon profesjonalnego tuningu, który jest obecny także w GT4. Główną nowością jest dodanie systemu ABS, który zapobiega blokowaniu się kół podczas hamowania, oraz możliwość montażu doładowania podtlenkiem azotu, czyli popularnego NOS-a. Podobnie jak w poprzednich odsłonach gry, części występują na trzech poziomach zaawansowania.

Efekty regulacji poszczególnych podzespołów przedstawiają się wyśmienicie. Podobnie jak w modelu jazdy, także i tutaj wykonano kosmetyczne usprawnienia. Nawet z pozoru subtelne zmiany dają się odczuć podczas jazdy i mają przełożenie na uzyskiwane czasy oraz łatwość (lub trudność) prowadzenia pojazdu. Mogę się założyć, że nawet osoby zaczynające przygodę z GT4 będą pod wrażeniem tego, co można wyprawiać odpowiednio wyregulowanym wózkiem. Większość sięgających po grę przynajmniej w jakiś sposób interesuje się motoryzacją. Nie będą więc zaskoczeni wpływem danej zmiany na prowadzenie pojazdu... Samochód z "utwardzonym" zawieszeniem lepiej pokonuje równe zakręty, jednak na nierównym lub szutrowym podłożu staje niezwykle nieprzewidywalny, zupełnie jak ma to miejsce w rzeczywistości. Wózek o dosyć "miękkim" i "wysokim" zawieszeniu łatwo wpada w poślizg, jednak jego opanowanie nie jest trudną sprawą. Po zwiększeniu siły hamowania na przednią oś, wyczuwalnie skraca się droga hamowania, co jednak jest okupione sporą podsterowością samochodu po użyciu hamulca. Po zamontowaniu dużej turbosprężarki samochód dostaje potężnego kopa, jednak na niskich obrotach mniejsze turbo jest znacznie wydajniejsze. Osoby bardziej zainteresowane tematem zapewne zauważą, że na wysokich obrotach niektóre turbosprężarki stają się mniej wydajne, co można dostrzec na wskaźniku ciśnienia doładowania, który zaczyna pokazywać mniejsze wartości. Oczywiście lepsze czasy okrążeń wyciska się jeżdżąc przy wyższym ciśnieniu doładowania, więc biegi należy zmieniać korzystając ze wskaźnika doładowania. Zupełnie jak w prawdziwym sporcie! Nieliczne samochody można tuningować z zastosowaniem sprężarki mechanicznej (kompresora). Polyphony Digital nie zawiodło także w tej kwestii. Pojazdy z kompresorem lepiej "ciągną" na niskich obrotach, jednak na wysokich przewagę uzyskują wózki z turbosprężarką. Nie zapomniano nawet o takich detalach, jak wpływ ustawień dyferencjałów na sterowność i trakcję pojazdu. Jeżeli w samochodzie z napędem na przód "zepniesz" dyfer wyraźnie czuć, że gorzej skręca, ale mniej buksuje kołami, przez co lepiej przyspiesza. Z kolei jeśli w tylnonapędówce wykonasz podobną czynność, pojazd będzie trudniejszy do ustawienia bokiem do kierunku jazdy, ale jeżeli już się to uda, będzie można dość łatwo nad nim panować i wykonywać efektowne powerslide'y. Samochody 4x4 oferują możliwość regulacji rozkładu siły napędowej na poszczególne osie. Nie dość, że zmiany wyraźnie czuć (niestety, nie po zakupie najlepszych opon), to jeszcze są one widoczne nawet podczas obserwowania na replayu zachowania się kół podczas ostrego startu z miejsca. Efekt jest stosunkowo trudny do osiągnięcia i do tej pory niewielu zespołom developerskim udało się go przedstawić w tak sugestywny sposób.

Oczywiście malkontenci będą narzekać, że na tylną szybę nie sposób wrzucić naklejki Pioneer, a pod przednim zderzakiem nie można zamontować spojlera przypominającego pług śnieżny... Pasjonatom tuningu mechanicznego zabraknie możliwości wgrywania nowych map paliwowych czy wymiany silników. Jednak przy ogromie gry takie refleksje na pewno nie przyjdą szybko! □ [loser]

Premiera wersji europejskiej (pozbawionej wspomnianych bugów oraz dopasowanej o 12 dodatkowych wozów) już 9 marca. Recenzję uwzględniającą wszystkie braki i poprawki przeczytacie w kwietniowym numerze PE!



PE BETA WERDYKT Santiago i Lazera

POLYPHONY WYŚCIGI

10 8 9

9

Najbardziej urzekający racer obecnej generacji konsol. Czekamy na poprawioną wersję europejską

PLUSY	MINUSY
▲ oprawa!	▼ niespełnione oczekiwania
▲ stopień rozbudowania	▼ dziwne bugi i polikliknia
▲ część zmian w głównym trybie	▼ powtórka z rozrywki

OCENY: COX 8+ 1-2 GRACZY

Pila

Hyde Park

Teatr Variete

Pewne gry oferują więcej niż tylko czystą zabawę, miodność ("fun", jakby to określili Anglicy), bo również edukują, rozpalają chęć poznania głębiej zagadnienia, którego dotykają, poszerzają horyzonty, uczulają na pewne sprawy. Jeśli jednak nie wniesie się uprzednio własnej wrażliwości do świata gier, to nie można się po nich spodziewać oddziaływania o elle katharsis - to byłoby trafne podsumowanie problemu tytułów, które wychodzą spod igły Hideo Kojimy. Przeżywacie w Metal Gear Solid 3 to, co sami przynosicie ze sobą na spotkanie ze Sneke'iem. Jeśli masz, Czytelniku, wrażliwość azbestowego płaszcza, to istotnie trudno będzie Ci poczuć ogień owego tytułu. Doszliśmy do poziomu rozwoju gier, kiedy te zeczyna się właśnie przezyweć, jak dobry film czy książkę - developerzy mają corez większe ambicje. Któżby ich nie miał, mając ne podorędziu takie instrumenty jak interekcja - element ograniczony w przypadku oglądania telewizji do wyboru kanału, a przy czytaniu książek do przerzucania kolejnych stronic powieści. Nie mem jednak misjonarskich zepędów, aby zdziereć z opornych skorupę, I myślę nawet, ze częściej taka powłoka się przydaje w codziennym zyciu. Więc o co mi chodzi? - spytacie. Ano, skupmy się na rdzeniu cyfrowej uciechy - na miodności, grywalności, na właściwej strukturze gier, które nie mają moze pretensji do dawania ambitnej duchowej strewy, ale mówią coś więcej o sobie. Będzie o Wario Ware, o EyeToy'u i GTA. Ale wrócimy też do Metel Geare.

Wario Ware to pewien fenomen - to pozycja, o której powinno się mówić zdecydowania głośniej i częściej. Nie grałeś jeszcze w ten tytuł? Nie trać czasu na czyfanie mych wypocin, tylko pędź do sklepu po swoją baró rozkoszy! Możecie oczywiście traktować tę grę jako pokerm dla Kubusie Puchatka o małym rozumku, tylko nie bądźcie hipokrytemi, proszę! Wszyscy mamy w sobie wiele z głupiego misie i wraz z postępami lat to się tylko nesila! Jek mówiłem juz kilka razy. Menhunt kręci najczęściej małoiatów. Dojrzałsi Gracze wyblorą właśnie Wariana. Z czego to się bierze? Młodziez jest zwykle skłócona ze światem, w różnych pozach kontestacji i lubi tzw. zakazany owoc. Czyzby Nintendo dobrze wiedziało co robi, wypuszczając od wielu lat gry w podobnej, bajkowej konwencji? Chyba tek, bo okazuje się, że głównym ich odbiorcą są właśnie dorośli! Jek do tego wszystkiego ma się Wario Were? Jest to gra, która, mozemy rzec, realizuje zadania autoteliczne, czyli mówi seme o sobie. To tek jek w „Hamlecie" Szekspira - pojawie się trupa ektorska Poloniusza, e więc dramat w dramacie (to jest właśnie autoteliczność - dzieło mówi samo o swej strukturze). Podobnie jest w Wario Ware - jest to tytuł wykorzystujący i pokazujący w krótkich 3-5 sekundowych odsłonech różne mechanizmy, którymi od semego początku istnienia giar posługują się twórcy I jekze zartobliwie to robił Jak w kalejdoskopie zmieniają się koiejne wątki, motywy, iecz jeden nie przemija nigdy jeśli Gracz nie wejdzie w interakcję z tymi efemeryczny-mi, surrealistycznymi światami, to przegrywe. Musi nadusić odpowiedni przycisk, który jest jedyną drogą łącząca jego wolę z przestrzenią, która jest I zarazem jej nie ma. Jest - bo widzimy ją, ingerujemy w jej akcję. Nie ma jej, bo jest tyiko światłem zaklętym w obwodach elektrycznych, jest złudzeniem w naszej głowie.

Wymyśliłem, jak sądzę, odpowiedni termin opisujący zjewisko wyjaskrawione az do przesytu w Wario Ware. Ta mnogość mini-gier, ta ich kalejdoskopowość, szalony wir setek różnokolorowych małych uciech, gdzie nie można dobrze skupić się na jednej, a już trzeba wbić się w zasady następnej. Jest to efekt variete. "Variete" - tak nazywa się teatr, w którym grywa się sztuki z gatunku "rozrywka dla gawiedzi" - ma być tam, nomen omen, różnorodnie. Mnóstwo wątków, egzotyka, latające wieprze, słonie, zyraty, chińskie wechlerze - najlepiej wszystko razem! - tak ma właśnie być, kolorowo i rozmalcie. Czy efekt ten jest często eksploatowany w grach? Wydaje się, że z corez lepszym powodzeniem! Na myśl przychodzi Filpnic (PS2), jeden z najlepszych pinbalii, w jakie było mi dane zagrać. Gra zbudowane jest na pojedynczej idei, a jest nią fliper ze świetnie oddaną fizyką lotu "kulki". Lecz na tym oklepanym pomyśle zbudowano całe mnóstwo atrakcji - można pograć z kumplem w "piłkarzyki" czy w "kosza", i to wszystko w konwencji zwykłego flipera. Z pewnością chodzi tu głównie o zapewnienie jak najdłuższej zabawy -

Ściera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólna (gry "szybkie")

aktualnie: Ridge Racers, MGS3, P:Snowblind



Feel the Magic na Dual Screenie mam już dosyć. Muszę Wam zresztę powiedzieć, że po zakupieniu PSP jakoś przeszła mi ochota na zabawę z DS (żenie też:). Z wszystkich gier jedynie dwie nadają się do dłuższego szpilenia. Reszte po czasie zesysa. (...) Mojа PS2 znowu szwankuje. Okazuło się, że nie chce czytać płyt, gdy w pokoju jest zimno. Co zatem robię? Wsadzam ją na chwilę do piekarnika i włączam dmuchawę (nie chce mi się jej naprawczać naturalnie). Tylko czekać, aż ktoś zadzwoni do drzwi - pójdę, zapomnę i zostanę dobitem miesiąca z pieczoną PS2. ( ) Listy to miesiąc niedemówień i spóźnień. Sentinel ciągle próbuje się poprawić z terminowością, ale mu nie wychodzi, HIV nawet nie próbuje. Shivo „mnął" się z grami (trzeba było zostawić korteczkę), Mazzu się obraził (Mazzu, to przez PZU+), Loki biega do szpitala. Myszaq nadrabia zaległosa i tym samym robi następne, Kosa znowu wszystko napisał na czas (ej no, to nienormalne), Ubu nie przystoło w porę Splinter Cella, UPS zagubił gdzieś naszą batę Brothers in Arms (wstyd!). Entuzjazm się nie wczytuje. Aju został największym grzywym krytykiem. A żona wyrywa mi pierwsze swe włosy. Na dokładkę po raz kolejny jakiś palant wjechał ne w samochód (zn? Lampa za 2600zł?!) ☐

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: Hitmae, Driver, PES, Wipeout

Koso

kosus@psxextreme.pl

dziedzina: gry na 6

aktualnie: FIFA Street, NBA Street V3, Playboy



Czy tylko ja odnoszę wrażenie, że ubrany w czerwony kubrak sterach wychylił jednego kielicha za dużo i w konsekwencji poprzestawiało mu się w głowie? Wszak ostatni wysyp hitów można porównywać tylko z tym przedświątecznym! Zamiast jednak bawić się z którymś z nich, odkryłem w sobie zadrzwiające pogoty do grania w tytuły, łagodnie mówiąc, nie do końca udane. Skończyłem LOTR: Third Age (niech EA do sobie spokój z orpegami, bo tna im ma wyszedł) i zaliczyłem z rozpędu wszystkie misje w Playboy: The Mansion. Ściera, tylko nie bierz tego do siebie, "gry na 6" to tylko taka dwuliowa pasja:). (...) Wyobraźcie sobie miny kilku fanów "pokamywanie fur", gdy nagle, w połowie politikowki nakrętka od flaszki zaczęło grać "sto lat"... Konsternacja - czy my naprawdę jesteśmy aż tak bardzo pijani?") W kolejnym numerze PE znajdziecie playtest tegoż wynalazku (...) Pozdro dla pięknych pań z CD Projektu, "Teamu Grającej Nakrętki" i ludzi z klimatycznych wnętrz głównego b3 I od razu sorasa za absencje na turnieju w Warszawie deadline./ (...) Na zdjęciu obok jestem po prawej, gdyby ktoś miał wątpliwości) ☐

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: Metal Gear Solid, Fleal Fantasy, Wipeout

Senti

sentinel@psxextreme.pl

dziedzina: wyścigi

aktualnie: Gran Turismo 4, MGS3, The Punisher



Nie ma, ja dziękuję za taką robotę. Ostatnimi czasy dostaję z Redakcji tytuły, przy których zwyczajnie zasypiam - w tym miejscu wymieniłe tylko trzeciego MGS-a i GT4. Ze nie da się przy nich normalnie pracować? Da się, ino za zmęczenia – bo, niestety, jak się nie można przez cztery doby oderwać (grałem non-stop, z rzadkimi przerwami na rownie rzadkie nie-pewien-co), to później film się musi urwać. Tylko dlaczego na przedostatnim okręcinku w Endurance?! Dlaczego?! Po tym jak wibrującej niemal na mym pysku pad przywrócił mi resztki świadomości, szczytem wigoru jakim nie byłe kwicza. Po szybkim rzucie okiem na kilka pozostałych do końca pięciogodzinnego wyścigu okrążeń uznał ma powiedziem się na kabiu od Dual Shocka. Z odsiecą przybył kuzyn (z narzuconą - pozdro), który szykuje się do zaadaptowania pierwszej z życiu konsoli, postanowił w niecałe doby zapoznać się z absolutnie każdym zwężającym się w mojej kolekcji tytułem, zmieniając gry średnio za 237 sekund - doprawdy pojęcia nie mam, jak mojа konsole to wytrzymały (bo, nie wiem nawet, jak sam to wytrzymałem,) Anyway, prochofelizm czasem popłaca - zarówno MGS3 jak i GT4 zostały ukończone, a opinie na temat obu tytułów zostały .. Na właściwie wracam je kończyć, bo Soara znowu mi coś a deadline'ach wykrzykuje ☐

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: Sega GT, Gran Turismo, Richard Burns R.

Kilu

u@psxextreme.pl

dziedzina: grzebanie w sprzętach

aktualnie: Ridge Racers, Everybody Golf



I co ja mam Wam napisać? Że prawie cały miesiąc (prawie cały – i z tego miejsca pozdrawiam wszystkich z poznańskiego "Poderka";) upłynął mi pod znakiem PSP? Tak było! Ale nie miałem wyjścia. GCN się kurzy, czekając na lepsze czasy (czyli: PAL-owego RE4), na Xboxie nie gram, gdyż straciłem pada (darują sobie szczegóły), zaś PS2 ostatnio na serwisowałem, więc i okazji, by zapoznać się z nowymi grami, nie było. GBA? Wciągnął mnie tylko DK: King of Swing, reszte sobie darowałem. Zamiast tego wolałem pograć w Cruisin Bemdicoote (PSX). Zamierzałem jeszcze bardziej cofnąć się w przeszłość (Amiga), gdy do drzwi zapukał listonosz z przesyłką z Azji. Efektem jest obszerny test konsoli i ... moje zmiane nastawienie do tej zabawki. Co ciekawe, opinie znajomych na temat PSP były całkowicie skrajne – część z nich szukała szczęścia ("ale grafa!", tudzież "jakie to sliczne!"), część zaś osobiście obojętnie czy nawet negatywnie ("to sama za no PS2, same konwersje i masówka", ew. "jak to prowizoryczne wygląda!") Paradoksalnie, zgodziam się częściowo ze wszystkimi z tych opinii. I jednoge jestem pewien – jo chcę PSP,) ☐

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: ICO

Aju

aju@psxextreme.pl

dziedzina: to co dobre i się szybko nie kończy

aktualnie: PES 4, NBA Street V3, Ridge Racers



Wheat Powiedzmy, że się przedstawić nie będę;). Moja obecność w tym miejscu jest dowodem na to, że postanowienia noworoczne się spełniają, haha. Muszę przyznać, że zgrzeszyłem ostatnimi latami, przedkładając swoje dobre nad dobre zabawy związanej z graniem i wahlowaniem elektronicznych podmiot, ale to się więcej nie powinno powtórzyć. Jak to ktoś kiedyś powiedział, błądzenie jest rzeczą ludzką, a nawracanie rzeczą boską... A co tam w tym miesiącu? Oj, chyba zostałem niezłym malkontentem - jakoś nic mi się nie podoba. Zaczęło się od Gran Turismo 4. Niby mega full-wypas, a jednak mnie nie ruszył, nie powiedł na łopatki, bo i nawet nie sprawdził do garażu. Ot, kolejne wyścigi. Tyle że z listą samochodów, której niejeden katalog by się nie powstydził. Potem pojawiła się PSP i znów wszyscy siknęli z podniecenia, a do mnie to nie przemawia – nie chcę wyglądać jak japoński turysta obwieszony świecidełkami, sorry. Swoją drogą, dokąd zmierzają konsole? Te stacjonarne stają się mniejsze, to przenosne zaś – większe. Kosmos. Co tam jeszcze? Zaręczyłem się! Wiem, że porażka, ale coz począć, gdy się człowiek zakocha – na każdego przyjdzie kryska, zobaczycie (kocham Cię, Aniołku) ☐

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: Pro Evolution Soccer, Burnout

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: kaskaderka z nogami w gipsie

aktualnie: DMC3 (beta), RE4, TimeSplitters FP



I'm back! Rozkręcam się... Czy da radę jeździć w obu usztywnionych nogach (no szczęście tylko do kolan) samochodem? Po lekkiej wprawie znam odpowiedź - da radę! Tak więc uwaga na drogach - wróciłem do ruchu, ghe, ghe! Hardcore jest jednak lepszy - na jednym ze skrzyżowań strzelił mi płyn w chłodnicy i zdechł silnik. Czy da radę pchać furę o kulach? Hmmmm... Da radę! (no sprawę, że tylko kilka metrów, bo później ludzie pomagają (dziwnie masując się palcami w okolicach skroni). Nawet kierowca autobusu zatrzymał swoją przerdzewiałą maszynę, wysiadł i pomógł pchać. A mówią, że znieczulica! Spoko, jeszcze 2 tygodnie i ściągam gips. Na koniec przesyłam w imieniu Tadeusz "wsparcie duchowe dla jego siostry, która nieszczęśliwie zakochała się w Ściarze!" Serio – tak kazał mi napisać! Biedne dziewczyno... Przecież wiadomo, że Ściera kocha najbardziej... oczywiście nas, dziennych, nie specjalnych sy redaktorów (ale zabrzmiało!)! Ok idę pojeździć wypchanym kotem (TimeSplitters) – dokąd zmierzają te współczesne gry?! Wie ktoś? Ba je się pogubiłem

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: Half-Life, DMC, Wipeout

Majk

majk@psxextreme.pl

dziedzina: arcade

aktualnie: Outrun 2, Resident Evil 4



Ostatnio odkryłem w mojej łazience tajemniczą dziurę, dokładnie obok muszli klozetowej („indantyka" jak to z SH4!). Normalnie nie wiem, co z tym "fantem" zrobić - na razie jest zbyt mała, żeby do niej wejść. Może powinienem oskarżyć Konami o plagiat? Z tego co się dowiedziałem, ów otwór był tam już znacznie wcześniej. (...) Ostatecznie na punkcie Outrun 2 - toż to normalnie gnezja arcade owa, który docenię tylko "wybrani" bywalcy salonów. Sztuka probowe mi zapsuć zabawę mówiąc, za niby słabe AI, model jazdy prostecki i w ogóle lipa (a w gruncie rzeczy przypuszczam, że i tak po cichu w to szarpie po nocach:). Tak czy inaczej najpierw przez jakąś nocką zaliczałem wszystkie 101 misji, a następnego dnia zamiast odpoczął - powiarzałem ową czynność mistrzując wszystko na 3XX (to już prawdziwy hardkor) Musiałem o więcej nie mówi dość (wyłapałem też bugo - rekordy w "klasycznym" OR nie są zapomiętywane) ( ) Respekt dla pewnego kalosa który najwyraźniej "debiutował" w MC Donaldzie - po zamówieniu "Coli z lodem", pani kasjerka spytała go "z palową czy bez?", na co on z kolei odpowiedział śmiechem, tłumacząc, iż chodziło mu o "kryształki chłodzące napój" ☐

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: Ninja Gaiden

Star

star@psxextreme.pl

dziedzina: szczękanie eRPeGami

aktualnie: kminienie decków z Kamikawy:)



Tak się zdarzyło, że byłam drugą osobą (po Fenixie), która miała przyjemność pukowania redakcyjnego PSP. Przynajmniej tyle, bo z grania wielkiej frajdy nie miałem. Ridge Racers – blee. Tę giorkę skończyłem jeszcze za czasów PSX-a i ten jeden raz w zupełności wystarczy. Ja rozumiem, że kosmiczne możliwości i czadowy design (choć trzyma się tam z pewną siłą), pliki jednak nie powstaną jakieś konkretne gry, póty będą marudził. Skoro jednak wielu z zainteresowanych konsolą producentów ustawie się na "rimejki" istniejących pozycji. Szary mogłaby wypuścić jakąś specjalną przystawkę umożliwiającą przegrywanie tytułów z Szuraka lub PS2 na dyski do PSP. Co ja gadam: przecież to zawsze kolejna okazja do zarobienia kasy na grach - tego nikt nie przepuści. Tak w ogóle, to chętnie widziałbym postęp w grach, niż w budowaniu coraz to lepszego sprzętu i bynajmniej nie chodzi mi tutaj o zwiększenie możliwości graficznych. (...) Z innej beczki - wolałbym żeby zima już sobie poszła, bo i tak się spóźnia - więc nie wie - a co chodzi jakby i tak wali mrozem, aż mi wróble do parapetu przymarzają. Do wiosny! ☐

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: ICO, Brigandine, Frontier (z Amigi)

Butcher

butcher@psxextreme.pl

dziedzina: hardkor destruction party non stop

aktualnie: Mercenaries, GR2, Halo 2, Guitar Freaks



No i dograłem się... Nieoczekiwanie dorwałem Mercenaries i Ghost Recon 2, z ciekawości odpaliłem na chwilkę i... wzułem 3 dni urlopu z pracy (a co będzie przy MGS3?!) Przyznam się Wam szczerze, że w GTA:SA mój CJ nie spuścił nawet rodzinnego Los Santos, po czym grę musiałem odeprzeć kumpla w potrzebie (yo Krzychu!). I chociaż do dzisiaj nie nadrobiłem zaległości, czuję, jakbym skończył ją już za dwa razy - przez zachwyty towarzyszące tej produkcji na każdym kroku nabawiłem się uwrsji. Inna sprawa, za na nudę nie narzekam. Zadyma, jako patriota rzepełat Najemnicy (czy tylko mnie siwy Szwed przypomina Hatfielda z Metalliki?) to czysta poezja - jako inna gra oferuje taki poziom destrukcji? I jak to wygląda?! Nie mn to jak nalot dywanowy o poranku... (...) Z karty VISA wesoło mi 40 euro, ale za to mam już gitarkę do Guitar Freaks - udowodnię mi ze jestem w tej grze mistrzem pada,) I znowu człowiek musi się czegoś uczyć. Za to mój program DEK (Domowe Edukacja Konsolowa) zaczyna przynosić rezultaty - ostatnio w wojnie Crash kontra Spyro zuno pokłócił się o podu z corką, hehe. Pozdro dla opolskich Graczy! ☐

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: Halo

Loki

loki@psxextreme.pl

dziedzina: japońskie gnioty i grypy jelitowe

aktualnie: Mercenaries



Jak upiec dwie pieczenie na jednym ogniu? Na przykład ożenić się 14 lutego - znika wtedy problem osobnych prezentów na rocznicę ślubu i Walentynki. Nie żebym był skąpy i to sobie z zimną krwią zaplanował! Ot, tak się jakoś szczęśliwie dla portfela złożyło:). (...) Wizyty na dziecięcych oddziałach szpitalnych mogą być zależne sprawą dla Waszych pleś. Szczególnie, jeśli to Szpital Dziecięcy w Cherzonie. Wchodzisz zdrowy, wychodzisz z gratisowym retrowirusem - prezentem od służby zdrowia grającej na nocnych dyżurach w pesjansa i głośno artykułującej na korytarzu swoje poglądy na tematy codzienne. Ale spoko, papa-mi już nie pieka, kreckki też nie są już zielonego koloru. Jest dobrze. Phnx goes to NEZ (...) Remont mieszkania trwa - chociaż jego tempo lekko apodło (czekamy na wymianę okna). Odkurzenie z pyłu po głodzi szpechlowej PS2 dziwo całkiem fadnie, więc ostatnimi czasy stormin się choć na kilkanaście minut ją załączyć, by nadrobić niektóre zaległości (...) Rozmiłowe pozdrowienia dla mojej umęczonej tygodniowym pobytem z corką w szpitalu małżonki. Żono, chyba Cię kocham wiesz? Dobra, koniec tych oklwiosci, jeszcze ktoś pomyśli, żem jest miękczak albo coś w tym deseniu ☐

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: Shenmue, Densho de GOi, PES

Mazzi

mazur@psxextreme.pl
www.psxextreme.pl

dziedzina: różne:)

aktualnie: Oddworld Stranger, Obscure



Zimno. Nie wiem jak Wy, ale ja chciałbym się teraz wygrzewać na jakiejś tropikalnej wyspie, oglądając malownicze zachody słońca i egzotyczne tancerki brzucha w sąsiednim barze go-go:). Z braku tego zadowalam się lokalnymi rozwiązaniami ekonomicznymi oraz maltretuje mojego Xboxa, który ostatnio zaczął na mnie buczeć. Skutkowny wintraczek przy każdym włączeniu konsoli urządza mi niezapomniany koncert. Grę miesiąca zostaje Oddworld Strangers, który przynosi mi sporo radości. Już na dniach Xenosaga 2, więc zapowiada się miły tydzień w starym, dobrym stylu. (...) W życiu osobistym jest „szopa" - u nowej „rogo" zdałem ostatni egzamin na studiach i poświęcę mu tylko nieskoro "wieczór" przez magisterką, obronię się i upgrade owoc swoje życie do wersji 1 20:) Zapomniałbym bowiem się DS i PSP – to zdecydowanie nie moje klimaty i pozostaję wierny stacjonarnym konsolom podpiętym do wypasionego w kosmos sprzętu AV. Niemniej jednak chwilowo DS zdobyło u mnie więcej punktów za uzależniające miodnego Marioneo oraz ekran dotykowy - demo Metroida z użyciem rysika to rewelacja! W końcu mazur pograć komfortowo w gry FPP na kieszonsolkach. Pozdrowiam wszystkich!.) ☐

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: Final Fantasy

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: konsolowe prace naukowe

aktualnie: Shadow of Rome, Armored Core:N, VJ 2



Dopiero co (przy okazji Crimson Tears) puściłem pewną anegdotkę o "szimejach", a tutaj proszę bardzo. Mariam z siusiakiem zapewnił(a) chłopakom startującym w programie sellnego zenka:). (...) Z ciekawostek dropsa: nie miałem pojęcia, że w bankach jest tak daleko posunięta cenzura. Niedawno przelewałem znajomemu pieniądze na konto i na formularzu w rubryczce "tytułem płatności" wpisałem - cytuję - "NA DUPYYY". Tymczasem na wyciągu z banku znalazło się "NA OWPYYY" (No comments:) Komentarzy nie wymagę też wyczyn pewnego kaja, Kronesława - już nawet dziecioki pod blokiem dobiły do wyzwisk "a twój ojciec jest na liście Wildzlena!" (...) Cóż, Sclera to naprawdę opiniotwórcza pestka. Wystarczy, że zaczął robić sobie jaja z serii Dynasty Warriors, a pi ostatnim numerze jak grzyby po deszczu wyrosło kilku chuyuków, którym nagle sprawa DW wydała się bardzo zabawna i drażnięca. Niech im ziemia lekką będzie bo tymczasem .. w tym roku na PS2 wydzia Romance of The Three Kingdoms X i tym razem chyba dotrze do Europy:)) ..) Na koniec kilka haseł: film-szydera pt "Team America" po prostu rządzi, happy birthday BsE pozdrowienka dla Apacza Damone Kaczki&Varona Tyle. Młodego Diablo & Anaty:) ☐

Wyczekiwany sequel na konsolach NextGen: Ninja Gaiden

Teatr Variete

ciąg dalszy

value for money" Przyglądając się dalej efektowi variete w grach dojdziemy do przekonania, ze moze być ryzykownym zagraniem ze strony developerow Trudno jest zrobić wiele rzeczy dobrze, łatwiej doskonalić się w jednej cnocie Jakze sprawdza się to przy okazji gier na licencji filmów z Jamesem Bondem w roli głównej Mamy tu plywanie łodzią, wyscigi samochodem, strzelanie i wszystko zawsze atrakcyjne i nawet zabawne tyle ze na 15 minut Podobnie rzecz ma się chyba z osławionym EyeToy'em - bawił niezwykle mocno przez pewien czas, bo opierał się własnie na efekcie variete Kiedy kończy się jednak zaskoczenie różnorodnością, egzotycznością tej zabawy kończy się tak naprawdę gameplay Werlo Ware broni się, bo jest w nim tak wiele do zrobienia, a co więcej, gra jest świadomie stworzona jako komentarz do tago, w czym bierzemy udział Jest tu świetnie pokazane pewne stele napięcie między tym, co Gracz już zna, a między tym, czego jeszcze nie widział – ta cienka linia między nudą i swieżością, między opanowaniem jakiejś gry, a nauką innej od nowa, coś co napędza nas np do kupowania wciąz innych tytułów EyeToy jest nowinką, ktora jak kazdy niedopracowany jeszcze pomysl, staje się szybko nuząca. Wario Ware jest zbudowane na pomyslech wykorzystywanych od kilkudziesięciu let w naszej branzy, jest do nich swego rodzaju przypisem „patrz, nadal bawi Cię to samo, co 15 lat temu, ale tylko 3 sekundy, tylko kilka sekund, przyjacielu!" I zmieniasz mini-grę! Tego elementu wydaje się brakowac EyeToy ow: - jest on bardziej nastawiony na mainstream, bez głębszego wyczucia istotnej struktury zabawy w gry elektroniczne

GTA Sen Andreas również wykorzystuje elekt variete, tylko podobnie do Wario Ware - w sposób świadomy, autotelliczny. Przeciez wiemy, ze owe 8-bitowe automaty ustawione w mordowniech czy knajpkach świata wykreowanego przez Rockstar są porozumiewawczym mrugnięciem do starych oldschoolowych wyjadaczy Twórcy GTA zdają się mówić Graliście kiedyś w podobne tytuły tygodniami, a teraz? Czy potreficie to robić i dzisiaj?" I mozemy im odpowiedzieć, ze tak, robimy to nadal GTA SA opiera się przeciez na równie prostych założeniach, co dawniej proste strzelaniny. Wal ile wlezie do złych chłopców, unikaj policji, zbieraj pieniądze, punkty Odbywa się to współcześnie po prostu z większą pompą, większą ilością zmiennych, z fabularnym tłem Szkielet i konstrukcja zostały te same Akcja stała się bardziej nieprzewidywalna, bowiem rzadko zdarza się w San Andreas, by ta sama misja rozegrała się dwa razy identycznie I to tez przyciąga W seni Metel Gear Solid memy do czynienia (na najbardziej rudymentarnym poziomie) ze starym dobrym Pac-manem zwiawaj przed "duszkami", Snake! Lecz Hideo Kojima tworzy również coś więcej. Grę mówiącą o sobie samej W pewnych scenkech MGS3 kamera pokazuje figurki znanych wszystkim Graczom mechów, w innych postacie rozmawiają przez radio o tym, ze moze kiedyś będzie mozna nie tylko oglądać film, ale i w nim uczestniczyć (!) itd Najlepszym przykładem zabawy z konwencją w MGS3 jest tryb, w którym Snake łapie małpy z Ape Escape. Tutaj właśnie autorzy zdają się mowić „Patrzcie! zamieniliśmy sowieckich zolnierzy na pocieszne naczelne i nadal dobrze się bawicie! I tu odkrywamy Wam strukturę tego, co tak przezywacie A jest nią prosta idea Pac-mana!" Hideo Kojima wcale nie obniżył lotów, ani nie ośmieszył wykreowanego przezen swiata czy postaci, tylko z mini-gry zrobił krytyczny komentarz do całego gatunku gier elektronicznych Kto ma oczy i uszy zobaczy i usłyszy, o co chodziło mistrzowi!

Dobre pomysły są dzisiaj szczególnie w cenie Zatopione w postmodernistycznym hadonizmie masy pregną być ciągle pobudzane czymś świezym Forma variete, a więc elektronicznego teatrzyku rozmaitości, będzie z pewnością coraz popularniejsze Warto wspomnieć chociazby Feel The Magic (Project Rub) na DS Podobne tytuły nie wymagają większej wrazliwości czy ogólnej wiedzy z historii kultury, tak jak w przypadku MGS-a, ale niech nie przysłania Wam to faktu, ze one tez coś przekazują Mówią o historii i rozwoju gier Oczywiscie, ze są to rzeczy, przy ktorych mozna pogrązyć się w blogiej bezmyślności – i to jest dobre Sprobujcie jednak spojrzeć na nie czasami krytycznie szkiełkiem i okiem Być moze zobaczycie tylko tenią rozrywkę. Być moze ujrzycie komentarz do własnego życia i zainteresowanie Nasz teatr variete ☐ [Zax]



OPOWIEŚĆ O ŻOŁNIERZU, KTÓRY KOCHAŁ SWÓJ KRAJ

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

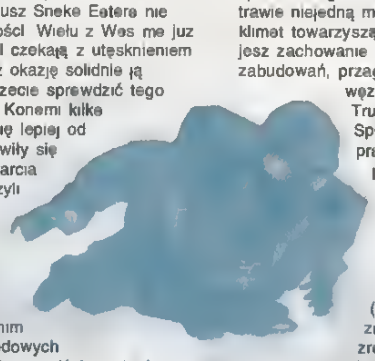
METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

Tu będziesz błogoaławił cień, który daje potężna korona drzewa, wpełzniesz do wnętrza spróchniałego konara i przelezysz w gęstej trawie niejedną minutę.

Zaraz na początku wyjaśnijmy sobie kilka rzeczy. W Metal Gear Solid 3: Sneke Eater kierujemy ojcem Roya Campbella, który zaginął w wietnamskiej głuszy podczas Ofensywy Tet. Głównym sojusznikiem Naked Roy Seniore (bo teki zmyślny pseudonim nosi nasz bohater) jest rzecz jeane Grey Fox, głównym oponentem zaś zainfekowena wirusogennymi nanomeszynemi Meryl (jest teraz blondynkął), wspomagana przez klan zmultiplikowanych Ocelotów. Huh, je tez się nie spodziewałemi

No dobra, ale przyznajcie - byłoby po kojmowsku, prawde? O ile Metal Gear Solid 2 był grą kontrowersyjną, tak geniusz Sneke Eetera nie podlega dyskusji i nie budzi zednych wątpliwości. Wielu z Wes me juz zepewne swoją opinię ne ten temet, pozostali czekają z utęsknieniem na premierę wersji europejskiej. Ja miełem juz okazję solidnie ją zmeltretować, e Wy w niniejszym tekście mozecie sprewdzić tego efekty. Stary Kontynent otrzymał od panów z Konemi kilka dodetków, które mają nam pozwolić poczuć się lepiej od spasionego hamburgerami Amerykanina. Pojawiły się dwa tryby znane już z MGS2 - Duel Mode (starcia z bossami z gry właściwej) i Demo Scene, czyli mozliwość powtórnego obejrzenie licznych scenek przerywnikowych. Oba są dostępne dopiero po ukończeniu gry. Maniacy ucieszą się z dodetkowego, ekstremalnego poziomu trudności, natomiast fani Ape Escape z otwertymi ramionami przywitają dwie nowe misje w mini-grze "Sneke ve. Monkey". Ostatnim bonusem są larby do twarzy w barwach narodowych europejskich państw. Najfajniejsza jest oczywiście ta biało-czerwona z orzełkiem ne policzku. Khem, teki patnotyczny żart... Ferby nie są ani trochę przydatne i umizgi Konami nie mają szans zemydlić nem oczu. Pozostaje mieć nadzieję, że dete premiery kolejnego emgieesa nie będzie kezała nam czuć się obywatelami drugiej kategorii.



"You'll be falling at 130 miles per hour. Try not to get frostbite from the wind chill."

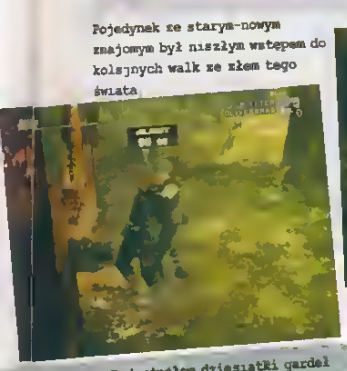
Dziewicze Klify Tsenolinoyarskie. Redzieckie knieje. Najpiękniejsza dżungla w histoni gier wideo i wprost wymarzone miejsce akcji dla skradanki. Koniec z szaro-burymi kompleksemi spowitymi w mdłych światłach, chowaniem się w tunelach wentylacyjnych i zwiedzaniem kolejnych pięter za pomocą windy. Tu będziesz błogosławił cień, który daje potężne korone drzewa, wpełzniesz do wnętrze spróchniałego konera i przeleżysz w gęstej trawie niejedną minutę. Snake Eater stawia na klimat towarzyszący chwilom, gdy obserwujesz zachowanie strażników w gruzach zabudowań, przegryzając od czesu do czasu węzem lub kawałkiem aligatora. Trudno uniknąć porównań ze Splinter Cell, choć obie gry prezentują zupełnie odmienne podejście do tematu. Dzieło Ubisoftu stawia na plecak pełen high-endowych gedzetów, konieczność poruszanie się w mroku i pozbawioną brutalności eliminację przeciwników (choć trzecie część ma to zmienić). Kojima świadomie zrezygnował z przerostu formy nad treścią (wszak mamy tu lata 60.) i poszedł w stronę eugestywności środowiske. Herdkorowcy znajdą przyjemność w przechodzeniu gry bez zabicie choćby jednego strażnika, ale cale reszte będzie pławić się w satysfakcji, jaką daje gejzer krwi tryskający z rozciętej gardzieli. W MGS3 zabawa w otwartą wymianę ognia zwyczajnie nie bawi, zwłaszcza że poniżej poziomu Herd przeciwnicy nie grzeszą inteligencją i wręcz boją się zaatakować Węża.

Zniki Codec (kontakt z szefostwem odbywa się teraz za pomocą radia), nie ma radaru, pistolety mają limitowany tłumik. Na kazdym kroku widać, że największy nacisk Konami położyło na skradanie się. W tym celu Sneke został wyposażony w znajomość techniki CQC, czyli systemu walki opierającego się na dźwigniach i chwytach zakładanych rywalowi. Mechanizm jest dość elastyczny, więc można płynnie przejść od jednej kombinacji do drugiej, przykładowo po przesłuchaniu strażnika (którego dokonuja się np. w celu zdobycia tajnej częstotliwości odwołującej alarm) mamy mozliwość posłużenia się nim jako żywą tarczą, ale możemy też ciągnąć delikwentem o glebę lub sprawdzić wypomość tętnicy szyjnej. Sympetyczne.

MGS3 nie byłby emgieesem, gdyby nie pokaźny zestaw pukawek, o które Sneke wzbogaca się w miarę postępów w grze. Tradycyjnie mogłby się obejść bez sporej ich części (dziwi mnie uporczywe wrzucanie np. dwóch karabinów maszynowych), ale przynajmniej mamy komfort wybranie spluwy, która w danym momencie ma szansę poczynić największe spustoszenie w szeregach przeciwnika. Niemniej wcale nie dziwię się purystom, którzy po kazdym wszczęciu alarmu ładują stan gry i próbują przejść lokację bez wzbudzania

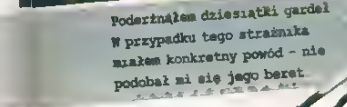
Wybrane z albumu





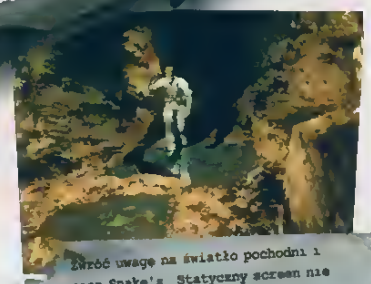
Pojedynek ze starym-nowym znajomym był niszłym wstępem do kolejnych walk ze złem tego świata.





Podarłnąłem dziesiątki gardeł W przypadku tego strażnika miałem konkretny powód - nie podobał mi się jego beret.

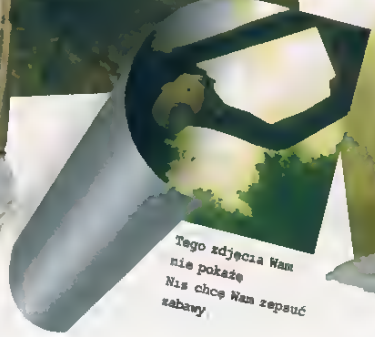




Zwróć uwagę na światło pochodni i cień Snake'a. Statyczny screen nie odda tego efektu, jednak uwierz mi na słowo, że w akcji wygląda to niesamowicie.



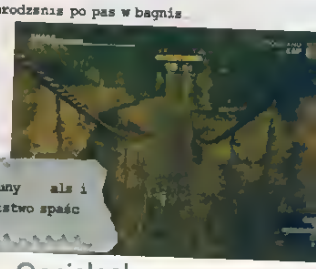
Pokonywanie dżungli to nie tylko czołganie się w deszczu i chowanie się w pustych puszach. To również brodzenie po pas w bagnie.



Tego zdjęcia Wam nie pokażę. Nie chcę Wam zepsuć zabawy.



Niepokojąca cisza, równowaga flory i fauny als i strzelaniny na moście, z którego można łatwo spaść. Nie nudziłem się podczas mojej misji.





czyichkolwiek podejrzeń - Snake Eater jest przecież skradanką. Twórcy wprowadzili też kilka udogodnień (choć niektórzy postrzegają je jako niepotrzebne udziwnienia) dotyczącego list z gadżetami. Otóż w danym momencie możemy mieć "pod ręką" jedynie 8 broni i 8 innych przedmiotów - wyboru dokonujemy przez zaznaczenie odpowiednich ikon w piacaku. W rezultacie tracimy sporo czasu na wchodzenie do opcji i zmianę ekwipunku, co potrafi zburzyć klimat, zwłaszcza przy okazji potyczek z bossami.

"I... believe because I have to. Even if it is a lie. That's part of my mission."

O mechanizmach rozgrywki w MGS3 pisaliśmy już wielokrotnie, ale przy okazji recenzji "europejczyka" nie zaszkodzi przyjrzeć się im raz jeszcze. Snake Eater udarza ogromną ilością nowatorskich rozwiązań, które każą przypuszczać, że kopalnia pomysłów ludzi w Konami ma niemal niewyczerpane zasoby. Flagowym patentem są kamuflaże, będące teraz niezbędnym elementem do przemykania chyłkiem po kolejnych lokacjach. Snake przywdziewa stosowne ciuszki i odpowiednio maluje twarz, przy czym farbki mają znaczenie raczej marginalne. Część camo mamy do dyspozycji od początku, część można znaleźć po drodze, a te najbardziej przydatne można zdobyć na bossach - wystarczy pokonać ich z pomocą pistoletu na strzałki usypiające, pozbawiając tym samym stamina. Zdobyte w taki sposób wdzianka posiadają bardzo ciekawe właściwości, np. w Spirit Camo strażnicy nie słyszą naszych kroków, a Animal Camo sprawia, że podczas strzelania Snake'owi nie trzęsą się dłonie. Spotkałem się z opiniami, jakoby kamuflaże były tylko zbędnym dodatkiem i nie wykorzystuja się ich zbyt często. Cóż, na upartego można ich nie wykorzystywać w ogóle. Ale po co się ograniczać? W niektórych lokacjach można zmienić ubrania nawet kilkakrotnie na przestrzeni kilkunastu metrów - np. pokonać fragment ściółki (Leaf), następnie suchy trakt (Tiger Stripe), by wreszcie zniknąć w środku jakiegoś zabudowania (Splitter). O naszej "widzialności" informuje wskaźnik procentowy umieszczony w prawy górnym rogu ekranu. Wartość rzędu 90-95% oznacza, że strażnik nie jest w stanie dostrzec Snake'a nawet stojąc dwa kroki od niego. Warto jednak pamiętać, że na ów procent wpływa nie tylko camo, ale i przybrana pozycja – czołganie się jest z oczywistych względów bezpieczniejsze od biegu.

Wspomniane przed momentem stamina jest kolejną nowością w serii. Przygotuj się na to, że będziesz musiał troszczyć się o nią bardziej niż o pasek energii, którego na dobrą sprawę wcale się nie uzupełnia - leczniczych Life Medicine jest w grze niewiele. Odpowiednio wysoka stamina gwarantuje samoregenerację wskaźnika życia, a uzupełnia się ją poprzez konsumpcję znalezionych w dżungli dóbr. Menu jest obfite i liczy ponad sto pozycji - zjeść można zarówno zwierzęta (począwszy od allgatorów, przez węże, wiewiórki i nietoperze, skończywszy na pająkach i żabach), jak i produkty runa leśnego (grzyby, jabłka, mango, melony). Można też wrzucić na ząb "chińską zupkę", hehe! Jednak nie zawsze posiłek przyniesie pozytywny rezultat - każdy produkt ma specyficzne właściwości (i ilość stamina, którą uzupełnia), a część może nawet przyprawić Snake'a o rozstrój żołądkowy. Zatrucie pokarmowe nie jest pożądanym stanem na polu walki, na szczęście zawsze można użyć podręcznej apteczki. Nasz bohater ma bowiem talent to zabawy w chirurga i potrafi wyleczyć każdą odniesioną ranę - postrzał, złamanie czy obtarcie. Medykamentów jest sporo (bandaż, środek do odkażania, temblak itp.), a każdy uraz wymaga użycia innych środków. Nadzieje co bardziej naiwnych fenów na dopracowanie tego elementu w wersji europejskiej okazały się płonne - ranę postrzałową nadal można zabandażować, zaszyć, zdezynfekować, a na samym końcu wyjąć kulę. A teraz wszyscy razem przymknijmy na to oko... Trzy, cztery... No, super.

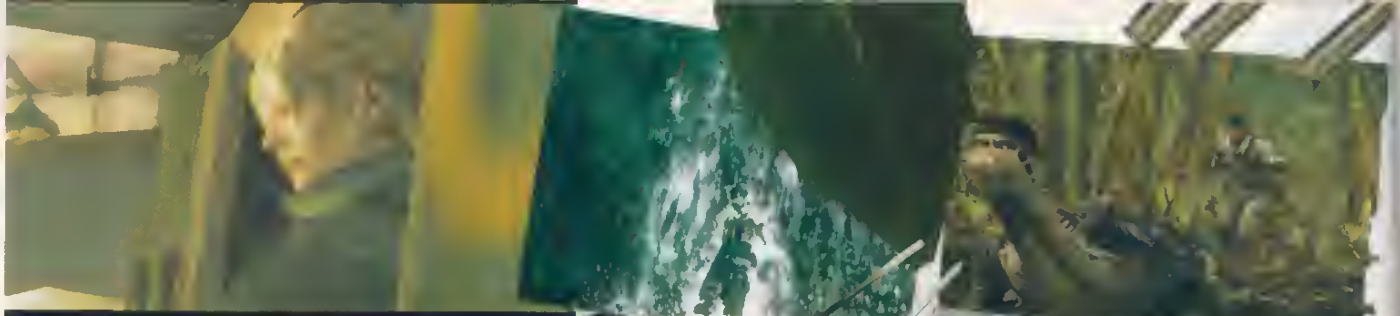
Genialne!



Na obecnej generacji konsol chyba tylko serię GTA oraz Halo cechowało równie palące hype'owanie, co w przypadku nowego MGS. Gdy wylądował, cała rzesza Groczy przeżyły istne katharsis, oczkolwiek nie zabrakło też kilku rozczarowań. Nie najlepiej rozwiązana kwestia kamery, wymagająca od Grarza włączenia widoku FPP co kilka kroków, pojawiające się niekiedy problemy ze sterowaniem (np. gdy bohater przylega do ściany), czy wreszcie zbyt pobieżnie nakreślone postacie niektórych bossów (vide Pain) - to kilka głównych zastrzeżeń. Kwestia przebierania Snake'a mnie akurat podeszła (ba, gdy zobaczyłem Sneaking Suit, to przez 5 minut podziwiałem gościa w menu z rozwartą gębą), oczkolwiek przydałyby się jakieś skróty klawiszowe umożliwiające szybkie zmiany kamuflażu. Co jednak trzeba wiedzieć: "solo sneaking mission" nie jest zwykłą grą, ale prawdziwym filmem interaktywnym, wymarzoną misją szpiegowską, w której można wziąć udział. Kapitalnie poprowadzono akcję, świetnie skonstruowana fabuła, urzekający klimat, iście powalająca oprawa A/V, cała masa secretsów i niezliczonych smaczków w towarzystwie niejednego nowatorskiego rozwiązania i przy wyśmienitym współczynniku replayability, składają się na krótkie podsumowanie tej gry słowem GENIALNE! A to, co się dzieje od momentu wtargnięcia do hangaru z Shagohodem do samego końca gry... ARCYDZIEŁO! Prawdziwy kopniak w twarz, najlepsza "długo końcówka" gry ever! [kali]

Ocena: 9+

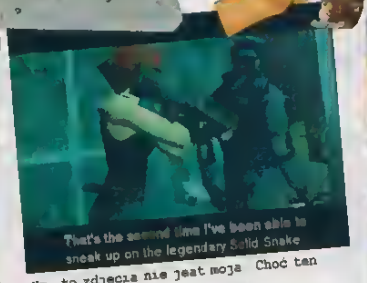
Piła



Miłość czy szacunek? Patriotyzm czy zdrada? Wierność krajowi czy wierność zasadom? Pozostania w zgodzie z samym sobą, czy poświęcenie swego życia w imię słusznej sprawy...?

Aligatory nie są zgrabne, jeśli trzymasz się od nich z dala. Ale jeśli założysz czapkę z krokodyla morda, wykaże swoją dezaprobatę w bolesny sposób



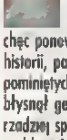


Hm, to zdjęcia nie jest moja. Choć ten facet wygląda dość znajomo





What a thrill..."



Przewijające się przez ekran napisy końcowe, szeroki uśmiech na twarzy, uczucie spełnienia... ale jednocześnie niepasująca chęć ponownego przeżycia całej historii, poznania wszystkich pominiętych detali - tak, Kojima błysnął geniuszem. Ostatnio coraz rzadziej spotkać można tytuły, które pochłaniają bez reszty, a trzeci MGS czyni to z równie podobną lekkością, jak część pierwsza. Co więcej, bez pamięci zagrywać będą się nie tylko fani Snake'a - masa nowatorskich rozwiązań i możliwości (kamuflaż, polowanie, leczenie i opatrywanie ran), wciągająca i nietuzinkowa fabuła, charyzmatyczne postacie czy wcześnie niepowtarzalny klimat (potęgowany przez niezwykły design lokacji oraz fenomenalną ścieżkę dźwiękową) sprawiają, że nawet malkontentom ciężka przejść niewzruszenie obok tego tytułu. Tytułu, który - jeśli odłożyć na bok sentymenty - bije na głowę kultową pierwszą odsłonę i nawet mniej lub bardziej istotne wady - jak ograniczające widoczność ujęcie kamery, podział otwartych obszarów na sekcje (częste loadingi) czy pewne uproszczenia (kamuflaż zmieniać można co sekundę, niemal na oczach wroga) - nie są w stanie przyćmić geniuszu tej produkcji. □ [sentinel]

Ocena: 9+

"I do whatever I have to do to get the job done. I don't think about politics."

Krótko, prosto z mostu, bez ogródek, ceregieli i owijania w bawełnę - Snake Eater ma najlepszy scenariusz ze wszystkich gier na current-gany. Rozbudowany, pełen zwrotów akcji, chwytający za serce. Fani political fiction znajdą się w siódmym niebie - Kojima żonglując tu wialomi historycznymi motywami, dopowiadając tu i ówdzie w charakterystycznym dla siebie stylu. Będzie i o zabójstwie Kennedy'ego, i o pierwszym człowieku na Księżycu, i o wyścigu zbrojeń, i o kryzysie kubańskim... A wydarzenia te nie stanowią wyłącznie tła, lecz są w mniejszy lub większy sposób sprzężone z fabułą, wyborami bohaterów i rozwojem wydarzeń. Osoby, które zraził do serii przegadany i rozwleczony dialogowo MGS2, mogą odetchnąć z ulgą. "Trójka" nie drażni codacowymi epopejami, co wynika przede wszystkim z marginalnej roli szefostwa misji - Mejora Toma, Para-Medic i militarnego spece Siginta. Scenek przerywnikowych, owszem, jest sporo (zwłaszcza w pierwszej części gry), ale stanowią „tylko" dodatek do akcji. Dodajmy, że dodatek genialnie wyreżyserowany i prezentujący nam fabułę w sposób robiący wrażenie. Po raz kolejny doskonale dobrano aktorów podkładających głosy postaci, a kiesą dla siebie jest dubbingujący Snake'a Dave Hayter.

Trochę drażni mnie fakt, iż pisząc o MGS3 co rusz muszę się uciekać do stereotypowego stwierdzenia "najlepsze w historii gier". Bo ani to jakiś ładny zwrot, ani trafnie podsumowujący dany element. Tym razem mam zamiar nakreślić kilka słów o bossach i znów nie znajduję lepszego określenia. Badguye w Snake Eater są po prostu najlepsi w historii gier! Uff, wyrzuciłem to z siebie... Konami podeszło dość asekuracyjnie do tematu przybliżenia ich wcześniejszych losów, ale szczerze mówiąc, po grubasie na rolkach i biseksualnym wampirze z MGS2 cieszę się, że w tej części nie nastąpiło przystowiowa przegięcia pały. O ile więc żli ponowie jako postacie nieszkicowani są raczej delikatnie, tak walki z nimi są zwyczajnie... tak, właśnie takie, jak myśliszl Potyczki z Końcem, Żalem i resztą Kobr wryją Ci się w pamięć i, wierz mi, nie wyrzucisz ich stamtąd nigdy.

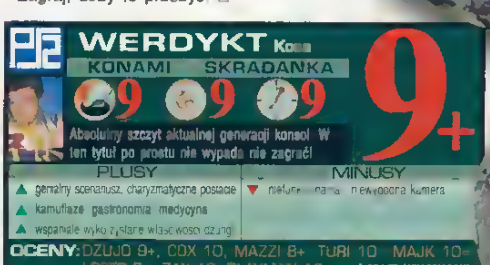
W czerpaniu radości z MGS3 przeszkadza jeden istotny szkopuł. Kamera. Rewolucyjne pomysły Konami grzęzną w niefunkcjonalnym widoku "z góry", który zamiast ułatwiać rozgrywkę, na każdym kroku ją utrudnia. Od czasu premiery pierwszej trójwymiarowej części serii zdążyło już upłynąć wiele lat, a mimo to nadal jesteśmy skazani na to archaiczne rozwiązanie. Choć trzeba dodać, że twórcy postanowili je trochę przebudować - prawą gałką możemy teraz manipulować zawieszoną w nieruchomej płaszczyźnie kamerą i po wciśnięciu R3 zatrzymać ją w określonej pozycji. Średnio to przydatne, bo gra i tak sprowadza się w praktyce do uciążliwego powtarzania czynności - zrobieniu kilku kroków, odpaleniu widoku FPP, przebiegnięciu kolejnych metrów, ponownym rzuceniu okiem na okolicę... i tak w kółko. Nie potrafię sobie wyobrazić emgieesa z klasycznym widokiem TPP, ale przecież do niedawna nikt nie wyobrażał sobie Resident Evil bez prerendarowanych lokacji. I jestem gotów się założyć, że MGS4 skończy z tą przedpotopową perspektywą.

"Who are the Patriots?"

Snake Eater pokąsa Ci gałki oczne i wsączy jad w uszy. Nie mam pojęcia, jak Konami udało się wycisnąć z PS2 taką jakość tekstur, w każdym razie robi to wrażenie. Jednak bardziej od aspektów technicznych zachwyca design i smak, z jakim odwzorowano wirtualną dżunglę. Ciekaw jestem, ile czasu twórcom zajęło tak pieczołowite odwzorowania fauny i flory, ale przypuszczam, że zony niejeden raz przeklinały ich za brenia nadgodzin. Survivalową ucztę będzie Ci osładzać piękna ścieżka dźwiękowa skomponowana przez nisocenionego Harry'ego Gregsona-Williamsa. Słowem, oprawa audio-wizualna to absolutna ekstraklasa z charakterystycznym dla każdej odsłony serii pierwiastkiem geniuszu. Gdy zobaczysz arenę finałowego starcia, będziesz doskonale wiedział, o czym mówię.

Dlaczego warto zagrać w Metal Gear Solid 3: Snake Eater? Bo wstrzymasz oddech widząc promienie słońca tańczące na kaskadzie wodospadu. Bo niemal poczujesz smród wirtualnego bajora przykrytego gęstym kożuchem mgły. Bo przebiegnie Cię dreszcz, gdy zobaczysz sępa zerującego na zwłokach strażnika, któremu przed momentem podciąłeś gardło. Bo przeżyjesz najpiękniejsza chwila... tak, użyję tego zwrotu po raz kolejny... Przeżyjesz najpiękniejsze chwile w historii gier wideo. Weźmiesz udział w nagłych zwrotach akcji, knowaniach podwójnych i potrójnych agentów, nieoczekiwanych sojuszach. Poznasz tajemnice, które pozwolą Ci zrozumieć poprzednie części serii i usłyszysz pytania, które będą Ci towarzyszyć do momentu premiery następnej odsłony. Zagraj, żeby się o tym przekonać.

Zagraj, żeby to przeżyć. □



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 3

SNAKE EATER

Kojima znów w wielkiej formie

Siłą Metal Gear Solid 3 jest środowisko, w jakim rozgrywa się gra. Przeniesienie akcji do radzieckiej krainy rzuciło tradycyjne stealth-action w zupełnie inny wymiar. Kamuflaże, odżywianie się i leczenie ran to rewelacyjne patenty. Jeśli dodać do tego przewspaniałą fabułę, rewelacyjne wykonanie i obłędne (w znacznej części) walki z bossami, powstanie obraz tytułu, którego po prostu nie wypada nie znać. Tradycyjna masa easter eggów, sekretów i niuansów sprawia, że uniwersum MGS nie ma sobie równych we współczesnych grach wideo. Zagraj... Nie, nie zagraj. Przeżyj. Koniecznie. [koso]

ZANIM ZACZNIESZ GRAĆ

- Opis powstał na podstawie poziomu Normal i ten właśnie polecam osobom, które miały do czynienia z poprzednią częścią MGS. Newbies w temacie mogą zacząć od niższego poziomu, o opis również będzie dla nich przydatny, ale bardziej jako ogólna solucja. Dobre i to.
- Liczby w nawiasach oznaczają kolejny numer żabki. Stanowi on odnośnik do znajdującej się na końcu opisu listy plazów.
- Nie podaję dokładnej recepty na przechodzenie każdej lokacji, tylko ogólny zarys, jak sobie z nią poradzić. Każdy znajdzie swoją własną metodę. Niestotne, czy będzie to totalna eksterminacja, czy przemykanie bez wzbudzania czychkolwiek podejrzeń.
- Wymieniam lokacje wszystkich przedmiotów i broni, które znaleźć można jeden raz (w kilku przypadkach dwa razy, jeśli nie zabrało się gadżetu za pierwszym razem). Zrezygnowałem z wypisywania (z kilkoma wyjątkami) umiejscowienia amunicji, medykamentów i pożywienia, bo z ich znalezieniem nie ma większego problemu.
- Podaję też lokalizacje twej większości kamuflaży i farb do twarzy. Nie sugeruję natomiast, co należy przywdziać w określonej miejscowości - mechanizm zakładania ciuszków jest na tyle banalny, że każdy poradzi sobie z nim sam.
- Większość bossów można załatwić na dwa sposoby - sprowadzając do zera stan ich energii, albo czyniąc to samo z paskiem staminy. To drugie osiąga się za pomocą Mk-22 lub snajperki Mosin Nagant (sposób na jej zdobycie opisuję przy walce z The Endem). Druga metoda przynosi wymierne korzyści, zazwyczaj w postaci kamuflażu z pomocnymi właściwościami.
- Nieużyteczny w wielu sytuacjach widok z góry można sobie w jakiś sposób usprawnić poruszając za pomocą prawej gałki kamerą. Po wciśnięciu R3 ("klik" pod analogiem) widok zostanie "zablokowany" w wybranym miejscu, umożliwiając np. sprzątnięcie krzątającego się w pobliżu strażnika. Do normalnego, wycentrowanego widoku można wrócić po ponownym wciśnięciu R3.
- Istotną nowinką w gameplayu jest wprowadzenie baterii do wszelkiego rodzaju pomocnych urządzeń - sensora, termowizjera, wykrywacza min itp., a także limitowanie tłumika zamontowanego na pistolecie. Wszystkich tych przedmiotów używaj tylko wtedy, gdy jest to nieodzowne.
- Przed rozpoczęciem gry zapoznaj się ze znajdującym się w opcjach tutorialem. Wyjaśnia wszystkie nowe ruchy i możliwości Snake'a (np. podciąganie się podczas zwisania na jakiejś krawędzi czy kiblu) i jest niezwykle pomocny zwłaszcza dla Graczy mających po raz pierwszy styczność z serią.
- Zmorą podczas niektórych walk (zwłaszcza z bossami) może okazać się przeładowywanie broni. Ale i na to jest sposób. Gdy kończy się amunicja, zamiast czekać biernie na załadowanie nowego magazynku, wciśnij dwukrotnie R2 - Snake schowa, a następnie ponownie wyjmie broń, która od razu będzie miała pełen zapas pocisków.
- Po wyborze stopnia trudności stajesz przed jeszcze jednym dylematem - gra zapyta Cię, czy wolałeś MGS, czy MGS2. Wybór ten nie ma żadnego znaczenia dla rozgrywki, ale jeśli zaznaczyłeś MGS2, zobaczysz na początku gry krótką bonusową scenkę.
- Niniejszy opis wzbogaciłem o fragmenty zwięźle opisujące tło fabularne, które pomogą zrozumieć najistotniejsze wydarzenia również osobom nie władającym językiem angielskim w przynajmniej średnim stopniu. Oczywiście możesz je opuścić, jeśli chcesz chłonąć cudowny scenariusz bez żadnych sugestii ze strony tego obrzydliwie przemądrzałego kolesia z drugiej strony kanki.

OPIS:

Virtuous Mission

24 sierpnia 1964 roku, operacja Virtuous Mission. Zadaniem Snake'a jest odbicie Sokolova, naukowca pracującego dla ZSRR. Sokolov dwa lata temu zbiegł na Zachód, ale został zwrócony Związkowi Radzieckiemu w zamian za wycofanie się Sowietów z Kuby (oficjalny komunikat głosi, że ceną było usunięcie przez USA rakiet z Turcji). Sokolov jest więc ważną postacią, choć póki co wiadomo tylko, że pracuje nad nową technologią przenoszenia rakiet. Snake wykonuje pierwszy w historii skok HALO (duża wysokość, niski pułap przy otwieraniu spadochronu) i ląduje na Dziewiczych Kłifach Tsellinoyarska.

[Dremuchij South] (●1) Idź na północ, przejdź pod konarem i wejdź na drzewo (▲). Wykonaj zwis z gałęzi (ponownie ▲) by zabrać plecak. Major przekaże Ci pierwszą porcję wskazówek dotyczących przeżycia w dżungli. Dowiesz się też, że spluwa Snake'a ma tłumik, który ułoga zniszczeniu z każdym kolejnym strzałem, dlatego nie używaj go bez potrzeby (zdejmujesz go wciskając ● po aktywacji broni). Jak się za chwilę okaże, swym doświadczeniem podczas operacji służyć będzie legendarna The Boss, z którą kilka lat temu Snake'a wiele łączyło. Poznasz też Para-Medic i częstotliwość, na której będziesz mógł zachowywać stan gry. Po serii dialogów skombinuj trochę żarcia (węże) i idź na północ. **[Dremuchij Swampland]** Pociachaj krokodyle (najlepiej nożem w pozycji leżącej) - niezłe żarcie (●2). **[Dremuchij North]** Przez Tobą pierwsi strażnicy. Możesz ich dość łatwo ominąć korzystając z uroków zabawy z kamuflażami, ale możesz też spróbować wykorzystać atrybuty CQC. W prawej odnodze znajdziesz snajperkę (SVD), wewnątrz wydrążonego pnia w północno-wschodniej odnodze leży zaś Thermal Goggles (● 3) Idź na północ.



[Dolinovodno] Skorzystaj z podpowiedzi zawartej w cut-scence i zestrzel wiszące na drzewie gniazdo. Pozbędziesz się w ten sposób strażnika. (●4) Biegnij przez most i przy jego końcu zrób "kontrolowany zwis" z jego lewej strony - przy klifie nadus X i szybko ▲ a Snake chwyci się gałęzi znajdującej się niżej. W ten sposób zdobędziesz karabin XM16E1. Przejdź do kolejnej lokacji. **[Rassvet]** W zabudowaniach można się fajnie pobawić w eliminowanie kolejnych strażników, co polecam. Zabierz shotguna (M37, stoi za kontenerami w lewym dolnym rogu zabudowań (● 5) Wejdź po schodach i zabierz tłumik dla karabinów. Sokolov znajduje się w północno-wschodniej części kompleksu. Nie otworzysz drzwi, jeśli alarm jest włączony - staraj się go uniknąć bądź przeczekaj w bezpiecznym miejscu.

Sokolov opowie Ci o Volginie i jego opozycyjnym stosunku do ekipy Chruszczowa rządzącej Związkiem Radzieckim. Thunderbolt (to ksywa, pod jaką znają Volgina Amerykanie) chce zdobyć broń, która pozwoli mu rozdawać karty - do tego potrzebował właśnie Sokolova. Za chwilę pojawi się Ocelot i rozprawi z grupką strażników. Snake ośmieszy młodego oficera Specnazu i udzieli mu pouczającej lekcji. Od Majora Toma dowiesz się więcej na temat konfliktu między wspieranym przez KGB Chruszczowie, a jego przeciwnikami (na czele z Volginem) wspieranymi przez GRU, specjalne skrzydło operacyjne sowieckiego Ministerstwa Obrony. Obie frakcje polują na Sokolova.

Idź na południe. **[Dolinovodno]** Kolejna długa scenka. Zobaczysz Shagohoda, spotkasz The Boss i poznasz ekipę Cobras: tradycyjnie dla emgiesów niezwykłą i oryginalną. Jak się okaże, The Boss zdradziła USA dla rywala zza Żelaznej Kurtyny, a Sokolov ma być jej pierwszym "prezentem" dla nowego pracodawcy. Połamie Snake'a na wszelkie możliwe sposoby i zrzuci z mostu.

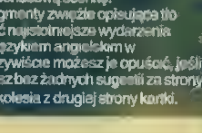
Po rozmowie przez radio wejdź do opcji i zaznajom się z nową funkcją, leczeniem ran (patrz odpowiednia ramka). Po doprowadzeniu Snake'a do stanu używalności zobaczysz scenkę w śmigłowcu. Volgina posyłającego rakietę w kierunku bezużytecznej już fabryki. Ocelot objawi swój patriotyzm - Kojima pokazuje nam, że na początku był jeszcze pełen ideałów... Na tym kończy się Virtuous Mission.

Snake Eater

Czołówka rodem z filmów z Jamesem Bondem. Tak, właściwa gra zaczyna się dopiero teraz! Wystrzelona przez Volgina rakieta przyczyniła się do kolejnego napięcia między USA a ZSRR. Chruszczow w rozmowie telefonicznej z prezydentem Johnsonem oskarża Stany Zjednoczone o ten atak, co miałoby być uzasadnione wykryciem amerykańskiego samolotu w okolicy miejsca eksplozji. Johnson odrzuca oskarżenia, informując jednocześnie sowieckiego sekretarza o zdradzie legendarnej The Boss. Nerwowe rozmowa kończy się ultimatum Chruszczowa - USA mają udowodnić swoją niewinność eliminując The Boss, a także Volgina, niewygodnego dla obecnego reżimu z uwagi na jego związki z mającym aspiracje Breżniewem. W innym wypadku świat stanie przed obliczem wojny nuklearnej. Te dwa żądanie stają się celami Snake'a w operacji Snake Eater, która ma miejsce tydzień po nieudanej Virtuous Mission (30 sierpnia 1964). Swoje trzy grosze dokłada CIA żądając odbicia Sokolova i zniszczenia Shagohoda. Według zapewnień Majora Zero Snake'owi może pomóc ADAM, jeden z dwóch szyfrantów NSA, który wraz z EVĄ zdradził USA w 1960 (tak brzmi oficjalna wersja), a w rzeczywistości szpieguje dla Stanów Zjednoczonych. Snake po raz kolejny ląduje w rosyjskiej dżungli.

[Dremuchij East] (●6) Skombinuj trochę żarcia i idź na północ. **[Dremuchij North]** Zeskocz z klifu i idź przed siebie. Zobaczysz scenkę (Snake znów daje się wymanewrować jak dzieciuch). (●7) Teraz powinieneś udać się na północ, chyba że chcesz strzelić do dwóch żabek znajdujących się na południu (●8 9) Tak czy siak, przejście do kolejnej lokacji znajduje się w północnej części mapy. **[Dolinovodno]** Załatw strażnika w dowolny sposób i przejdź przez most (●10) Zeskocz tak jak ostatnio z lewej strony mostu i puść się, by spaść niżej, na gałąź - tam, gdzie wtedy leżał karabin, znajdziesz m.in. kamuflaż Raindrop. Idź dalej. **[Rassvet]** (●11) Możesz spokojnie zwiedzić okolicę, bo na razie nie ma tu strażników. Wejdź po schodach, na górze znajdziesz ukochanego "kałacha" (AK-47). W północnej części, na skrzyniach, leży Cardboard Box A. Zajdź budynek od wschodniej strony – w ślepym zaułku, obok beczki leży farba do twarzy Zombie. W prawym dolnym rogu pomieszczenia przed pokojem, w którym znalazłeś Sokolova, znajduje się Mine Detector. Teraz wejdź do pokoju i weź z szafki Thermal Goggles. Przy próbie wyjścia z pomieszczenia nastąpi cut-scenka. Poznasz EVĘ, która ratuje Cię z opresji (w ramach podziękowania popatrz jej w dekolt). Dowiesz się, że Sokolov przebywa w laboratorium, otrzymasz też od dziewczyny spluwę. Zaraz będziesz mógł zrobić z niej użytek - musisz wyeliminować ośmiu zakapiorów z jednostki Ocelota. Czmychnij przez klapę w podłodze i metodycznie załatwiaj kolejnych przeciwników (jeden jest na dachu i radzę się zająć najpierw właśnie nim). Przetrząśnij martwe ciała w poszukiwaniu przydatnych przedmiotów i udaj się w kierunku bramy na północnym wschodzie. Po raz kolejny spotkasz Ocelota. Snake po raz kolejny wyśmieje chłopaczynę, po czym wraz z EVĄ solidnie go potraktują. Po scence idź przed otwartą bramę. **[Chyornyj Prud]** Wejdź do wody i płyń trzymając się lewej strony. Przy tamie z konarów zanurkuj i przepłyń pod nią.

CQC



Swoisty "gwóźdź programu" - tak przynajmniej reklamowało go Konami. Close Quarters Combat to system walki opierający się na dźwigniach i unieszkodliwiających przeciwnikach. By użyć któregoś z tych zagrań, musisz wyekwipować określoną broń (znaczek CQC w rogu ikonki). Teraz już możesz hasać do woli, a możliwości jest sporo. Grunt to zająć przeciwnika z tyłu, po cichu, nacisnąć i trzymać ● a następnie:

- Poruszaj lewym analogiem, by "zabrać" strażnika ze sobą,
- Naciśnij L3, by przesłuchać strażnika. Możesz poznać w ten sposób przydatne częstotliwości radiowe (patrz ramka "Radio"),
- Wciśnij ■ by posłużyć się przeciwnikiem jako żywą tarczą (musisz być wyposażony w odpowiednią broń CQC, więc np. sam nóż odpada). Po wciśnięciu "kwadratu" możesz puścić ●,
- Puść ●, i naciśnij je jeszcze raz, po czym wychyl gałkę do tyłu lub do przodu - Snake wykona rzut w wybranym kierunku, a mając przeciwnika na łopatkach (lub brzuchu) możesz uczynić, co zechcesz.
- Wciśnij kilkakrotnie ● (w szybkim tempie), a udusisz przeciwnika lub skręcisz mu kark,
- Wciśnij z całej siły ● przechylając jednocześnie lewą gałkę, a poderżniesz strażnikowi gardło,

Część chwytów można ze sobą łączyć, np. po przesłuchaniu można odpalić dowolną kombinację z pozostałych. CQC sprawdza się również gdy rywal stoi frontem do Snake'a (przerzut lub twarde ciśnięcie o glebę), jest również nieodzowne przy kontratakach (wciśnięcie kierunku i ● w odpowiednim momencie).

idź kawałek na północ, wejdź na drzewo z bluszczem, zwieś się z niego i przejdź po linie w prawo - tam puść się (✕), szybko łapiąc linę rozciągającą się niżej (▲). Tym sposobem dojdziesz zdobędziesz Croc Cap. Z kolei w prawym górnym rogu pod wodą, znajduje się uniform GA-KO (ułatw sobie zadanie zakładając gogle termiczne - łatwo zauważyć przedmioty) (●12) Sprawdzaj stan zdrowia, bo w wodzie mogą Cię dorwać pijawki przez które szybko spada stamina. Idź na północ - po wyjściu z wody uważaj na zainstalowaną przy drzewach pułapkę. **[Bolshaye Post South]** Przeczołgaj się z prawej strony drutu pod napięciem. Włącz Mine Detector i czołgaj się do Claymore'ów, by je zabrać. Wejdź na drzewo przy skarpie z lewej i zeskocz z drugiej strony - sprzątnij psa i strażnika, który spaceruje gdzieś nieopodal. Przy grzęzawisku wejdź na klif z prawej i przesuń się do jego końca - leży tam camo Splitter (●13) Uporaj się z dwoma strażnikami przy trzecim ogrodzeniu. Zaraz za nim (załóż termowizjer, żeby widzieć znajdujące się tu pułapki), w drzewie stojącym przy skarpie z lewej, znajduje się camo Choco Chip. Idź na północ lewym lub prawym wyjściem.



[Bolshaye Post Base] Masz do wyboru albo wykończyć strażników po cichu albo z wielką pompą - w tym celu przydadzą się stacjonarne działka rozmieszczone przy tunelach ziemnych. Jest też sporo gadżetów do pozbierania - tłumik, amunicja, granaty, TNT - najważniejsze są jednak Water Camo (na dachu największego budynku, na który można się dostać po drabince) oraz farba Snow (w okopie) (●14) Przejdź do kolejnej lokacji wyjściem na północy

JEDZENIE

Żarcie to podstawa. Widniejący pod paskiem energii czteroczęściowy pasek staminy zużywa się wraz z podejmowaniem przez Snake'a kolejnych akcji. W zależności od danej czynności spada szybciej lub wolniej, ale pełni rolę niebagatelną - to dzięki niemu energia może się samoregenerować. Rachunek jest prosty - im więcej staminy, tym szybciej odnewia się pasek zdrowia. Staraj się nie pozwalać, by jej poziom spadł poniżej połowy. Dżungla jest dość obfita zarówno w owoce runa leśnego, jak i zwierzęce mięcho, toteż nie ma się co bawić w niejadka. By zdobyć pożywienie, wystarczy strzelić do danego obiektu bądź trafić go nożem. W niektórych przypadkach (krokodyle) trzeba zużyć więcej niż jeden pocisk, ale owocuje to kilkoma konserwami. Musisz pamiętać o tym, że jedzenie z biegiem czasu się psuje i o ile nadal uzupełnia część staminy, tak zgniły posiłek przyczynia się do bólu żołądka, który trzeba wyleczyć za pomocą Antidotum (lub kontrolowanego hafta.)



KAMUFLAŻE

Umiejętne dobieranie kamuflaży to klucz do przeżycia w dżungli. Na szczęście ten element nie jest jakoś szczególnie skomplikowany. Wystarczy wejść do opcji Camo i wybrać tan strój, który ma największą wartość procentową (im bliżej 100%, tym Snake jest "niewidzialniejszy"). Należy wziąć poprawkę, iż wartość ta zależy od otoczenia (kamuflaż idealny dla zielonej trawy traci swe właściwości, gdy znajdziesz się koło drzewa) i pozycji (największy procent można uzyskać przy leżeniu i czołganiu się). Mniejsze znaczenie ma farba na twarzy (jej atrybut to najwyżej 10%), ale warto i jej używać. W kilku miejscach wdzianka pełnią nieco inną rolę, np. pozwalają się poruszać po pomieszczeniach ze strażnikami. Wiele z nich ma też dodatkowe, nierzadko przydatne właściwości. Wspominam o nich w odpowiednich miejscach w opisie. Pozostaje jeszcze kwestia dodatkowych kamuflaży, które można ściągnąć z użyciem Network Adeptora. Stanowią raczej ukłon w stronę sieciowej wspólnoty, niż przydatny gadżet. No bo gdzie użyć np. Sante Claus camo?)



BOSS: OCELOT

[Bolshaye Post Crevice] (●15) Dość łatwa walka. Obserwuj, gdzie chowa się Ocelot i czekaj na niego z lufą wycelowaną w tamtym kierunku. Możesz uprzykrzyć mu życie strącając nań gniazdo os. W tym pojedynku najlepiej sprawdza się AK-47 – zdążysz wpakować w chłopaka pokaźną serię, zanim sam wystrzeli.
Zwycięstwo przez pozbawienie staminy: walka z użyciem Mk22 nie jest trudna, a nagroda wynagrodzi ewentualny trud – po zaliczeniu uniformu Animals Snake owi nie będą się trzęsły ręce przy strzelaniu.

[Chyomaya Peschera Cave Branch] Zaberz Animals, jeśli pozbawiłeś Ocelota staminy, po czym ruszaj na eksplorację - poza zwierzakami (które zamiast na zarcie) nikt Ci tu nie zrobi krzywdy. Sprawdź lewą odnogę, później prawą - tam wyberz wschodni korytarz, a następnie zachodni (między wodospadami leży pochodnia, którą weź - przyda się do rozświetlenia mroku (●16 - po tą zabkę powinieneś się udać, gdyż w jej pobliżu znajduje się noktowizor)). Teraz wróć do "huba" i przeczołgaj się tunelem pośrodku. Idź na północ. **[Chyomaya Peschera Cave]** W prawej odnodze znajdziesz shotguna M37. Czołgaj się dalej na północ a znajdziesz kamuflaż Snow. Pełzaj jeszcze kawałek, a wyjdziesz na lewą odnogę - idź na północ, a zmierzysz się z kolejnym bossem.

BOSS: THE PAIN

Wskakuj do wody i załóż Water camo. The Pain staje się nietykalny, gdy otoczy go chmara owadów, ale i na to jest sposób: granat (niestotne jaki) powinien go wytrącić z równowagi. Gdy tylko szykuje się do ataku, wskakuj do wody, przepłyń na kolejną platformę i stamtąd zasyp go ołowiem (celuj w głowę). Siła rażenia Paina jest niewielka, zresztą łatwo jej uniknąć.
Zwycięstwo przez pozbawienie staminy: kilkakrotne trafienie Bolu w głowę z Mk22 zaowocuje zdobyciem Hornet Stripe. To camo pozwala „kontrolować" pszczoły (w tym celu zestrzel ul) i „zsyłać" je np. w miejsca, gdzie stoi strażnik.

Po walce weź kamuflaż, jeśli go zdobyłeś (na platformę dostaniesz się skacząc z urwiska, na które wejdź po gzymsie biegnącym od wyjścia z pieczary), dorwij żabkę (●17) i idź na północ. **[Chyomaye Peschera Cave Entrance]** Wał przed siebie (●18) - jeśli jakimś cudem nie wziąłeś Mine Detector, to teraz będziesz miał drugą okazję - aż dojdziesz do kolejnej lokacji.



[Ponizovje South] (●19) Uwaga na "fotele"! Załóż Water camo oraz Croc Cap i daj nura, a przedostaniesz się na drugi koniec lokacji bez problemów. Zanim jednak uzyjesz północnego wejścia, odbij w lewo, do przejścia między skałami - tym sposobem znajdziesz się w **[Ponizovje West]** Dwóch strażników nie powinno Ci sprawić problemów (●20) Z magazynu weź snajperkę SVD - niebawem okaze się Twoją najlepszą przyjaciółką. Wróć do poprzedniej lokacji i udaj się na północ. **[Ponizovje Warehouse: Exterior]** Jeśli po cut-scence wyciągniesz snajperkę i załatwisz delikwenta na wózku, nie będziesz musiał męczyć się z nim później. A wiedz, że będzie to walka czasochłonna i niekiedy irytująca. Mimo wszystko, jeśli grasz

LECZENIE

Przedzieranie się przez dżunglę to nie tylko głód i konieczność pozostawania w ukryciu, ale także ryzyko odniesienia groźnych ran. Zlekceważenie choćby drobnej dolegliwości może się objawić szybszym spadaniem poziomu staminy lub brakiem regeneracji paska ze zdrowiem. Najlepiej po każdej większej sieczce wejść do opcji i sprawdzić, czy ze Snake'em wszystko w porządku. Zresztą po kilku godzinach gry sam będziesz wiedział, jak rozpoznać objawy danej kontuzji. Jest kilka podstawowych typów obrażeń oraz kilka specyficznych, z którymi będziemy mieli do czynienia podczas gry najwyżej jeden raz (np. Bullet Bee przy walce z The Pain). Podaję tylko listę obrażeń pierwszego rodzaju. Kolejność aplikacji medykamentów nie jest istotna. Nie należy się także bać o to, że zapasy w apteczce nagle się skończą - taka sytuacja nie ma miejsca nawet na najwyższych poziomach trudności. Środki lecznicze można znaleźć dość często, a i bliższe poznanie przyrody zaowocuje poznaniem nowych sposobów na ich uzyskanie.



Arrow Bolt (strzała) - Knife, Bandage
Broken Bone (złamana kość) - Splint, Bandage
Burn (przypalenia) - Ointment, Bandage
Cut (rany cięte) - Disinfectant, Styptic, Suture Kit, Bandage
Gunshot Wound (rany postrzałowe) - Knife, Disinfect, Styptic, Bandage
Leech (pijawka) - Cigar
Cold (przeziębienie) - Cold Medicine
Food Poisoning (zatrute jedzenie) - Antidote
Stomach Ache (ból żołądka) - D-Med
Venom Poisoning (trucizna) - Serum

UNITED COMPUTERS SERVICE
NOWY ADRES !!!
UNITED COMPUTERS SERVICE
WYSZYŃSKIEGO 12 94-042 ŁÓDŹ
(0-42) 689 87 87
E-MAIL: UCS@UCS.W.PL
HURT - DETAL
WWW.UCS.W.PL
KUPNO - SPRZEDAŻ
RATY
SONY PlayStation, PS2
Microsoft XBOX
SEGA Dreamcast
Nintendo GAME BOY ADVANCE
Nintendo GAMECUBE
GRY - AKCESORIA - MODERNIZACJE - SERWIS
KOMPUTERY PC
ZESTAWY KONFIGUROWANE "NA ŻYCZENIE"
PODZESPOŁY, PERYFERIA, OPROGRAMOWANIE
USŁUGI
NAPRAWY I MODERNIZACJE, INSTALACJE SIECI
CENY PODLEGAJĄ NEGOCJACJI !
NAJLEPSZE CENY W POLSCE !!!
SONY PSOne + modchip 299
SONY PlayStation2 (v10) 699
SONY PlayStation2 (v10) + RIPPER3 (divx + mp3) 799
SONY MEMORY CARD 8MB 89
MS XBOX 690
MS XBOX + EVOX (chip + soft) 790
MS XBOX + EVOX (chip + soft) + HDD 80GB 990
GAMEBOY ADVANCE SP 439
Wymiana głowicy opt. czytnika DVD w Ps2 199
GRY VIDEO I ELEKTRONICZNE SYSTEMY ROZRYWKI TO NIE TYLKO NASZA PRACA. TO TAKŻE NASZA PASJA I HOBBY. WIEMY O NICH WSZYSTKO I ZAPRASZAMY !

SEKRETY

▶ W Metal Gear Solid 3 mozesz natknąć się na tzw Time Paradoxy, czyli wydarzenia zmieniające przyszłość. Juz sama śmierć Snake'a jest jednym z nich - wszak gdyby nie on, nie byłoby projektu Les Enfants Terribles itd. By pojawił się ów napis, poczekaj kilkanaście sekund po tym, jak pokaże się ekran z "game over". Podobny efekt uzyskasz, gdy zabijesz Sokolova lub Ocelota. W kilku miejscach za przeinaczenie historii zbeszta Cię sam Roy Campbell!

▶ Na ekranie tytułowym mozesz używać L1, L2, R1 i R2 by "kierować" ukazanym w tle zagraniem CQC

▶ Mini-gra Snake vs Monkey niesie ze sobą nie tylko przyjemną zabawę, ale i wymierne korzyści. Za przejście wszystkich misji z najlepszym czasem otrzymasz Banana Camouflage oraz Monkey Mask.

▶ Gdy doznasz zatrucia żołądkowego (zgnite jedzenie), zamiast brać lekarstwo, poobracaj w opcjach Snake'a kilkanaście razy. Po powrocie do gry bohater efektownie zwymiotuje tym samym lecząc niezyt

▶ Załóz Croc Cap i porozmawiaj z Majorem Tomem. Niezła reakcja. Podobne kwiatki mozna uzyskać zakładając inne nietypowe nakrycia głowy (np. Monkey Mask) i rozmawiając przez radio z Tomem, Sigintem czy Para-Medic

▶ Przypatrz się dobrze mechom stojącym w gabinecie Granina. Wprawne oko dostrzeze tu Jehuty (Zone of The Enders), Metal Gear Rexa (MGS) i Metal Gear Raya (MGS2). Z kolei na zdjęciu mozesz zobaczyć Granina i... tak, ojca Otaconal Jeśli przypomnisz sobie rozmowę w gabinecie Hala w pierwszej części MGS, wszystko stanie się jasne

▶ Jeśli zasave'ujesz grę podczas pobytu w więzieniu i załadujesz później ten stan gry, weźmiesz udział w "koszmarze" Snake'a - slashowym klonie BloodRayne! Mile urozmaiceniu, chociaz nic nie wnosi do gry

▶ Gdy obudzisz się w więzieniu, wejdź do ekranu leczenia ran. W ciele Snake'a zainstalowano pluskwę (transmitter). Jej wyciągnięcie ułatwi Ci późniejsze przedzieranie się przez dzunglę z EVA, ale jeśli zostawisz ją na miejscu, zostaniesz nagrodzony bonusową sceną.

▶ W więzieniu spotkasz Johnny'ego Sasaki, kultowego emgieesowego strazhika. Jesli chwilę poczekasz, Johnny poleci do łazienki. A Ty będziesz mógł posłuchać jakich atrakcji tam doswiadcza :)

▶ W grze znajdziesz kilkanaście magazynów konsolowych (rozglądaj się uważnie w zamkniętych lokacjach). Stanowią oryginalną formę podziękowania Konami za współpracę tym właśnie periodykom

▶ Jeśli zabijesz Raikova, podczas walki z The Sorrow będziesz widział jego duche... niekoniecznie ubranego

▶ Podczas walki z Volginem mozesz zestrzelić czapkę stojącemu na podwyższeniu Ocelotowi. W tym starciu mozesz tez założyć maskę Raikova, by zyskać chwilową przewagę (obserwuj uważnie reakcję Thunderbolta)

▶ Z EVĄ przy boku mozesz robić różne, hm, fajne rzeczy. Np. położyć się na nią, zwymiotować, patrzec jej w dekolt, uśpić itd. Dziewczyna zareaguje na każde "zalotny" w stosowny sposób. A najciekawszych rzeczy dowiesz się, kiedy zaczniesz ją przesłuchiwać przykładając nóz do gardzieli - naprawdę interesujące!

▶ Podczas walki z The Boss mozesz znaleźć trzy węze o znajomo brzmiących nazwach - Solid Snake, Liquid Snake oraz Solidus Snake. Dość trudno na nie natrafić (są białego koloru, więc „zlewają" się z kwiatami), ale tez właściwości mają wyjątkowe - zjedzenie jednego z nich odnawia 100 procent paska staminy

▶ Gdy zaczniesz grać po raz kolejny i podczas Virtuous Mission spotkasz The Boss, poznasz dodatkowy fragment dialogu. Warunek: musisz mieć wyekwipowanego Patriota, którego otrzymasz po jednokrotnym przejściu gry

▶ Po ponownym rozpoczęciu gry, jeśli będziesz miał SSA, mozesz nim żonglować ze pomocą prawej gałki (musisz przebywać w FPP). Podczas potyczki z Ocelotem mozesz nawet sprokurować pojedynek na zabawę z gunem

▶ Za pomocą R1 mozesz włączać widok FPP w określonych momentach cut-scenek - to zapewne juz wiesz. Ale jest wiele miejsc, kiedy ikona przycisku nie jest pokazana, a mimo to można spojrzeć z oczu Snake'a. Oto kilka takich bonusowych momentów, w których mozna nacisnąć R1 po wyleczeniu Snake'a zaraz po scenie, w której zostaje skatowany na moście (po lewej leżą zwłoki The Sorrow), po tym, jak Volgin zabije Graninа, po torturach, gdy w sali zostanie tylko The Boss i EVA; Po pokonaniu The Boss, gdy pojawi się jej koń (zobaczysz The Boss i The Sorrow znów razem), podczas outra gdy Big Boss ściska dłoń prezydentowi (zza okna spogląda Ocelot!), gdy Big Boss salutuje przed grobem...



pierwszy raz, radzę Ci oszczędzić dziadka. Rozpraw się ze strazhnikami (postaraj się zrobić to po cichu, co jednak nie będzie łatwe). (📍21) i wejdź do budynku.

[Ponizovje Warehouse 1F] (📍22) Z ominięciem strazników nie powinieneś mieć problemu. Pozbieraj przydatne gadżety i wejdź na górę po schodach z drugiej strony lokacji.

[Graniny Gorki South] Włącz termowizjer, bo teren roi się do pułapek (📍23)

[Graniny Gorki Lab Exterior. Outside Wall] Przekradnij się pod zachodnią część ogrodzenia (📍24), tam prześliźnij się pod kolczatką. Sprzątnij strazników i psy, zapukaj do drzwi, a gdy otworzy je strazhnik, wpakuj się do środka.

[Greniny Gorki Lab Exterior: Inside Wall] Uwazając na przeciwników zgarnij sprzęt (m.in. XM16E1) ze składu (północny wschód) (📍25). Teraz dostań się do budynku albo tunelem wentylacyjnym znajdującym się na zachodniej scianie (zdobędziesz w ten sposób farbę Oyama), albo drzwiami znajdującymi się na prawo do głównego wejścia.



[Graniny Gorki Lab 1F] Usuń farbę z twarzy i włoz fartuch (Scientist). Strazhnicy nic Ci nie zrobią, natomiast podejrzliwi mogą stać się naukowcy - gdy tylko zaczną się Tobą interesować, nacisnij ▲ (Snake poprawi okulary) (📍26). Zejdź na poziom B1 West schodami na końcu lewej odnogi korytarza. W strózowce jest Cigar Gas Spray w szafkach w pokoju obok znajdziesz Knock-out Handkerchief (📍27). Przejdź przez pracownię do małego przedpokoju. Otwórz drzwi, by poznać Graninа. To człowiek, który stworzył wstępny design "bojowej maszyny kroczącej". Samego Metal Geara określe jako brakujące ogniwo między artylerią a piechotą. Teraz jednak Granin popadł w zapomnienie, a projektem zajmuje się Sokolov. Stary alkoholik zdradzi Ci, jak mozesz go odnaleźć. Zanim jednak cofniesz się kilka lokacji wstecz, zwiedź kompleks, bo potem może juz nie być okazji. W B1 East dorwiesz zabkę (📍28), natomiast na drugim piętrze znajdziesz sporo przydatnych przedmiotów (m.in. Fly camo i Choco Chip - jeśli nie zebrałeś go za pierwszym razem, teraz masz ostatnią okazję). Teraz cofnij się az do **[Graniny Gorki South]** Tu czeka Cię potyczka z bossem.

BOSS: THE FEAR

Najpierw wejdz do menu i ulecz rany. Walka nie niesie ze sobą większych trudności. Z pomocą przychodzi termowizjer, dzięki któremu zobaczysz nie tylko przeciwnika, ale i pułapki. W tym poledynku świetnie sprawdza się shotgun (celuj w głowę) - wystarczy unikać strzałek (choć i one nie robią zbyt wiele krzywdy) i ładować w The Feare'a ołów, gdy tylko na dłuzej przycupnie na którymś z drzew. Gdy spada mu stamina i schodzi coś z życia, postaraj się nie dać mu szansy - wyrzuć swoje zgnile lub trujące zarcie, albo zamień w "paczki" grzyby, The Fear nie tylko nie uzdrowi, ale i straci staminę. Zwycięstwo przez pozbawienie staminy otrzymasz nagrodę w postaci Spider camo, które zapewnia 80% niewidzialności (niestety przy noszeniu tego wdzianka szybko spada stamina).

Cofnij się do **[Ponizovje Warehouse]** i skorzystaj z drzwi, o których mowił Granin (musisz zejść po schodach i wejść po tych w drugiej części pomieszczenia). **[Svyatogornyj South]** (📍29) Przejdź na północ do kolejnej lokacji. **[Svyatogornyj West]** (📍30) Uważaj, bo wokół jest sporo strazników. Wyjdź z tej lokacji wschodnim traktem. **[Svyatogornyj East]** Tu również kręci się sporo przeciwników. Dotrzyj do budynku w północno-wschodniej części (📍31). W środku znajdziesz sporo przydatnych przedmiotów, m.in. M63 (spory rozrzut, ale siła ognia potężna). Wróć do poprzedniej lokacji i przejdź przez jej północny kraniec do **[Sokrovenno South]** Przez Tobą The End - jeśli nie pozbyłeś się go w dokach, czeka Cię jedna z najbardziej niesamowitych walk w historii gier wideo.

BOSS: THE END

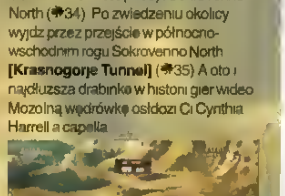
Tego kolezkę mozna załatwić na kilka sposobów. Najłatwiejszym jest gra "ne sfamą" - dobiera on całą radość z tej walki, ale jest skuteczny. Polega na bieganiu po całej arenie w poszukiwaniu zaczepki. Jeśli The End Cię trafi, szybko usuń pocisk (zabiera staminę), połóż się i wyciągnij snajperkę. Luneta Twojego przeciwnika połyskuje w słońcu, powinieneś więc go zauważyć (ewentualnie wspomóz się termowizjerem). Wpakuj weń kilka strzałów, a gdy ten się podniesie, by zmienić miejsce, biegnij za nim (wspomagaj się mapą i zaznaczonymi na niej kółkami - miejscami "snajpowania"). Termowizjer ukaze Ci ślady jego stóp. Drugi sposób to gra na wyczekanie. Odpowiedni kamuflaz i mozolne czołganie się z miejsca na miejsce. Gdy uda Ci się zajść The Enda niepostrzezenie, a następnie wstać i wymierzyć w niego z broni - i tak trzykrotnie - otrzymasz Moss camo. Nie jest to jednak łatwa sprawa. Z drugiej strony jednak takie podchody mają kilka plusów. Boss często zasypia podczas walki, dzięki czemu mozesz namierzyć go mikrofonem, by następnie dojść go po odgłosach. Musisz jednak pamiętać o kilku rzeczach. Przede wszystkim nie pozostawaj zbyt długo w widoku FPP. Inaczej The End zajdzie Cię do tyłu i posle... No właśnie. Nie zabije Cię, ale będziesz musiał przedostać się na plac boju aż z więzienia w Graniny Gorki. Jeśli z kolei mesz zamiar sprzątnąć The Enda za pomocą strzałek, by odebrać mu staminę (a tym samym zyskać Mosin Nagant), najpierw zajmij się jego papugą. Znajduje się ona w okolicy zabudowań w północno-zachodniej części Sokrovenno South.

UWAGA! Jest jeszcze inny sposób na pokonania dziadygi. Taki typowo kojmowski. Po zasave owaniu gry wyłącz konsolę, odpal ponownie i w Browserze przestaw datę o tydzień do przodu. Po ponownym włączeniu gry okaże się, ze The End zszedł śmiercią naturalną.)

Zwycięstwo przez pozbawienie staminy nie będzie to łatwe, bo rzadko będziesz miał okazję ustrzelić The Enda z bliska. Na szczęście z Mk22 można go trafic również z daleka – kwestia wprawy. Po skończonej walce rozejrzyj się dookoła, a znajdziesz Mosin Nagant - snajperkę The Enda (na strzałki usypiające).

Po walce zwiedz jeszcze okoliczne tereny. Pozbieraj gadżety, pozbądź się starego jedzenia (skombinuj nowe - np. markhory) oraz załatw zabki, które znajdują się w Sokrovenno South (📍32), Sokrovenno West (📍33) i Sokrovenno North (📍34). Po zwiedzeniu okolicy wyjdz przez przejście w północno-wschodnim rogu Sokrovenno North.

[Krasnogorje Tunnel] (📍35) A oto i najdłuzsza drabinka w historii gier wideo. Mozolną wędrówkę osłodzi Ci Cynthia Harrell a capella.



[Krasnogorje Mountain Base] Przemykając między spacerującymi strazhnikami i uważając na skorpiony przemknij na północ (📍36)

[Krasnogorje Mountainside] Jeśli zniszczyłeś helikopter, który widziałeś wcześniej w bazie, będziesz miał tu względny spokój. Jeśli nie, zachowaj ostrozność. Odradzam otwartą wymianę ognia, polecając raczej metodyczne przesuwanie się do przodu. Po drodze znajdziesz kilka użytecznych przedmiotów - korzystaj ze skalnych wnęk i tuneli. Gdy dojdziesz do przełęczy z zabudowaniami (📍37), pozwiedzaj domki - w pierwszym znajdziesz RPG-7, w pozostałych medykamenty i racje żywnosciowe. Przejdź do kolejnej lokacji.

[Krasnogorje Moutneintop] (📍38) Nie podejmuj walki ze śmigłowcami - po zestrzeleniu jednego natychmiast pojawia się kolejny. Do chatki w północno-wschodnim rogu lokacji musisz dotrzeć nie znajdując się w trybie Alert - miej to na uwadze.

[Krasnogorje Mountaintop: Behind Ruine] Po rozmowie z EVĄ zobaczysz Volgina rozprawiającego się z Graninem. Thunderbolt wie już, ze Snake załatwił dwóch kolejnych Cobrasów i nie wydaje się być zadowolony z tego faktu... (📍39) Cofnij się do budynku.

[Krasnogorje Mountaintop Ruins] (📍40) Wyjdź południowymi drzwiami do Krasnogorje Mountaintop i idź w linii prostej na południe. Otwórz drzwi nieco niżej, we wnęce skalnej (na mapie to miejsce zaznaczone jest "iksem").

[Groznyj Grad Underground Tunnel] Zejdź po schodach, przejdz tunelem i zejdź po drabince. Pora na walkę z kolejnym złym panem.

BOSS: THE FURY

(📍41) Starcie przypomina trochę potyczkę z Ravenem w pierwszym emgieesie. Najwazniejsze, byś nie wychodził Furii przed lufę, bo wówczas zostaniesz podsmazony (wszelkie rany ogniowe natychmiast lecz w menu). Staraj się zachodzić od tyłu, puszczać konkretną serię z dowolnej spluwy (tradycyjnie polecam shotguna) i czym prędzej uciekać. W tropieniu przeciwnika pomoze Ci termowizjer i obserwacja płomieni - koleś często przemieszcza się między korytarzami za pomocą płomiennego jet packa.

Zwycięstwo przez pozbawienie staminy w nagrodę otrzymasz Fire camo (lezy obok Ciebie po walce).

Przejdź do końca tunelu i wejdz po drabince.

[Groznyj Grad Southwest] (📍42) Tu alarm oznacza ciężką walkę o przetrwanie, dlatego postaraj się unikać niepotrzebnego rozlewu krwi. Na kolejny plac przejdź przez drzwi na północy (obok wielkiej bramy).

[Groznyj Grad Northeast] W północno-wschodnim rogu lokacji znajduje się magazyn z jedzeniem - uzupełnij zapasy, jeśli Ci ich brakuje (📍43) Trzymając się prawej ściany dotrzesz do ciężarówki, obok której znajdują się drzwi do kolejnej lokacji. **[Groznyj Grad Southeast]** Poza czterema strazhnikami znajdziesz tu także Cardboard C (📍44). Wejdź do budynku.

[Groznyj Grad Torture Room] Znajdziesz tu medykamenty i aparat (Camera), dzięki któremu będziesz mógł robić zdjęcia (📍45). Teraz

RADIO

Radio jest nie tylko cennym narzędziem komunikacji, ale i znacznie ułatwia grę. Istnieje wiele sekretnych częstotliwości (mozliwych do dokrycia dzięki przesłuchiwaniu strazników: patrz ramka CQC), dzięki którym mozna odwołać alarm, poprosić o wsparcie ogniowe lub po prostu... posłuchać muzyki. Każdy poziom trudności ma inne częstotliwości, poniżej podaję te dla poziomu Normal (pierwsze dwa typy działają tylko raz, do tego wyłącznie w obrębie wymienionej lokacji).

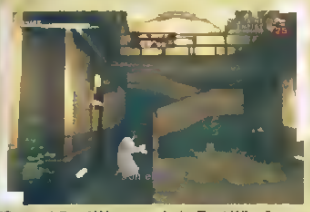
Cancel Alert (wyłączenie alarmu)
- Bolshaya Past South - 147 11
- Ponizovje West - 140 61
- Svyatogornyj West - 142 79
- Svyatogornyj East - 148 04
- Krasnogorje Mountainside - 146 67
- Krasnogorje Mountaintop - 141 98
- Groznyj Grad Northeast - 141 53

Fire Support (wsparcie ogniowe)
- Bolshaya Past South - 141 62
- Ponizovje West - 142 12
- Ponizovje Warehouse Exterior - 147 32
- Ponizovje Warehouse - 148.56
- Graniny Gorki Lab Inside Wells - 146 74
- Svyatogornyj West - 141 31
- Svyatogornyj East - 149 29
- Krasnogorje Mountain Base - 145 68
- Krasnogorje Mountainside - 147 90
- Krasnogorje Mountaintop - 140.09
- Zaozyorje North - 146 33

Healing Radio (utwory muzyczne, ich słuchanie regeneruje pasek zycia)
- Salty Catfish / 66 Boys - 148 39
- Rock Me Baby / 66 Boys - 146 65
- Sea Breeze / Sergei Mantis - 148 96
- Pillow Talk / Starry K - 144 86
- Jumpin' Johnny / Chunk Raspberry - 145 83
- Surfing Guitar / 66 Boys - 145 83
- Sailor / Starry K - 143 32
- Don't Be Afraid / Rika Muranaka - 141 85

Unlock Doors (otwierają zamknięte drzwi)
- Groznyj Grad Weapons Lab, East Wing, 1F, Northern Door - 148 13
- Groznyj Grad Weapons Lab, East Wing, 1F, Southern Door - 145 86
- Groznyj Grad Weapons Lab, East Wing, 2F, Eastern Door - 147 66
- Groznyj Grad Weapons Lab, East Wing, 2F, Western Door - 143 45
- Groznyj Grad, Torture Room, Cell Door - 144 75

wróć do GG Southeast, następnie do GG Northeast i stąd udaj się do drzwi na zachodzie **[Grozny] Gred Northwest]** Tu znajdziesz dwóch strażników, trochę medykamentów i zabkę (●46) Teraz wejdz do ciężarówki z otwartą paką na północy i załóz na głowę Cardboard A - zostaniesz przetransportowany do laboratorium (mozne się tam również dostac w berdzej konwencjonalny sposób drzwami)



[Grozny] Grad Weapons Lab East Wing] Załoz Scientist camo i zetrzyj farbę z twarzy Uważając na naukowców czekaj na Raikova, czyli swoistego protoplastę Raidena Wejdze po schodach na północy i dojdzie do szatni (●47) Możesz go sprzątnąc w kazdej chwili (ogłuszyć lub kropnąć) w kazdym razie dotargaj truchło do pomieszczenia z szafkami Po scence przebierz się w uniform Raikova (Officer camo), załóz maskę (Mask) I ruszaj przez drzwi w lewym dolnym rogu szatni **[Grozny] Grad Weapons Lab: Main Wing]** Przebiagnij korytarz i otworz drzwi na jego koncu **[Grozny] Grad Weapons Lab: West Wing Corridor]** (●48) Idź do konca korytarza Czeka Cię teraz sena scenek Sokolov opowie o drugiej fazie przygotowywania Shagohoda która opiera się na napędzie geara, pozwalającym na odpalanie pocisków nuklearnych (pojazd stanowi wówczas jakby pierwszy etap wystrzeliwania rakiety) Rozszerza to zasięg pocisków nawet do 6 tysięcy kilometrów, czyli pozwala uderzyć w dowolny punkt Stanów Zjednoczonych Po chwili Volgin objawi swoj biseksualizm co skończy się dla Snake a raczej kiepsko **[Grozny] Grad Torture Room]** Wez widelec i zaspokój głod szczurem Są trzy sposoby by wydostać się z celi **1)** Włącz radio i wywołaj 144 75 (ten numar pokazywał chwilę temu The Sorrow mogłes go zobaczyć wciskając w odpowiednim momencie R1) **2)** Wejdź do menu i obróć Snake'a kilkanaście razy wokół własnej osi Po wyjściu z opcji zwymiotuje a uczynny Johnny otworzy celę by posprzątać (musisz puścić pawie gdy stoi przed celą) **3)** Wyjmij widelcem pocisk z nogi (druga rana to trasmitter który również wyjmij) Otrzymasz Fake Death Pill. Połknij pigułkę by sfingować własną śmierć i czym prędzej wsź Revival Pill, by wrócić do świata zywych Jakkolwiek pozbędziesz się strażnika, miej się na baczności Bez broni i kamuflazy musisz być naprawdę ostrozny Wyjdź do Groznyj Grad Southeast, stąd na północ do GG Northeast i na zachód do GG Northwest W północnej części tej lokacji znajduje się otwarta furtka Prześliznij się pod znajdującymi się tam rurami, a znajdziesz drabinkę prowadzącą w dół, do kanałów **[Grozny] Grad Sewers]** Droga jest dość prosta. Zbierasj jedzenie i medykamenty a kraty omijaj prześlizgując się tuneiami W koncu dojdziesz do końca kanałów Snake zeskoczy do strumienia, a tam czeka na niego Zal

BOSS: THE SORROW

Otrzymasz wprawdzie dostęp do wszystkich broni, ale nie ma się z czego cieszyć Tej walki nie wygrasz ołowiem a jej długosć zależy od tego, ile osób zabiłeś do tej pory Jeśli nie oszczędziłeś nikogo, potyczka będzie długa Omijaj wspomnienia umarłych (strzelanie moze ewentualnie opóźnić ich ruch) nurkuj gdy Zal emituje promienie i bmij przed siebie Wygrać ten pojedynek mozesz umierając! Zanurkuj i strać powietrze, dej się zranić przez duchy lub tez dojdź do samego końca strumienia i dotknij szkieletu The Sorrow Gdy pojawi się ekran z „game over", nie wybieraj kontynuacji lecz wciśnij L2 i szybko wybierz (■) Revival Pill Choć "walkę" można zakończyć już na samym początku ja radzę Ci dosć do końca. Niezwykły klimat i jego przesłanie to jedna sprawa, druga to kamuflaz który uzyskasz dotykając szkieletu Przy noszeniu Splnt camo strazniccy nie będą słyszeli Twoich kroków, więc gra jest warta świeczki

Zwycięstwo przez pozbawienie staminy tym razem



nie będzie mozliwe

[Tikhogornyj] Jak się okazuje The Sorrow nie żyje już od dwóch lat Zaskoczony? (●49) Wejdz na wzniesienie z prawej, przejdź po pniu nad strumieniem i idź na północ Obejdź wodospad brzegiem z prawej i wejdź do groty **[Tikhogornyj: Behind Waterfall]** Po długiej scenie z Tanyą idz korytarzem i pozbieraj wszystkie gadżety (w tym Cardboard Box B) (●50) Wejdz po drabinie **[Grozny] Grad Northwest]** Przedostań się na północ, do ciężarówki z otwartą paką, wejdz na nią i naloz na siebie Cardboard Box A Zostaniesz przewieziony do **[Weapons Lab: East Wing]** Załóż fartuch i zdejmij kamuflaz z twarzy W szafce do której wczesniej upchnąłeś Raikova znajduje się Sneaking Suit W szafce stojącej w rzędzie z prawej (druga od gory) znajdziesz uniform Maintenance Wyjdź przez drzwi w lewym dolnym rogu szatni **[Grozny] Grad Weapons Lab Main Wing]** Twoim zadaniem jest rozmieszczenie ładunkow C3 na 4 zbiornikach Robisz to stojąc przed zbiornikiem i naciskając "kółko" (C3 musi być włączone w opcjach). Załóz Maintenance - oszukasz strazników, ale gdy zainteresują się Tobą naukowcy czym prędzej zejdź im z pola widzenia (●51) Strzelanina może zakończyć się eksplozją paliwa, a tym samym napisem Game Over Po zalozeniu czwartego ładunku nastąpi scenka, po której spotkasz się z najbrutalniejszym biseksualistą w emgieesowym uniwersum. Poznasz historię Philosopher's Legacy tajnego paktu między USA, ZSRR i Chinami, który miał zapewnić tym państwom dostęp do najnowszych technologii, a tym samym władzę nad światem Zgoda szybko została zrujnowana a w posiadanie bogactw weszli Sowieci, w czym ogromną rolę odegrał ojciec Volgina. Teraz dziedzictwo przejął sam Volgin

BONUSOWE PRZEDMIOTY

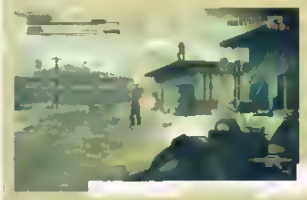
▶ **The Patriot** - spluwa należąca do The Boss, którą otrzymasz po jednokrotnym przejściu gry

▶ **SAA** - rewolwer Ocelota, będziesz go miał do dyspozycji w drugim podejściu do gry, ale tylko przy zachowaniu określonych warunków (wszystko wyjaśniam w odpowiednim miejscu opisu)

▶ **Infinity Face Paint** - farba do twarzy zapewniająca nieskończoną ilość amunicji Można ją zdobyć na dwa sposoby:
1) Przejść grę w czasie poniżej 5 godzin, z mniej niz 25 save'ami, bez kontynuacji bez wszczęcia alarmu, bez zabicia choćby jednego strażnika (bossowie i psy się nie liczą) odnosząc nie więcej niz 20 kontuzji nie używając Life Medicine i nie korzystając z żadnej ze Special Items Wydaje się niemozliwe? Spróbuj!
2) Musisz zlepać Tsuchinoko Możesz to uczynić rozkładając pułapki (Mousetraps) np w rejonie Graniny Gorki South Następnie po torturach i pobycie w więzieniu poszukaj Tsuchinoko w lokacji z wodospadem By dostać farbę, musisz ukończyć grę mając Tsuchinoko w inwentarzu

▶ **Stealth Camouflage** - wdzianko zapewniające 100-procentowy kamuflaz. Nie jego zdobycie istnieją również dwa sposoby:
1) Przejść grę bez żadnego alarmu i bez żadnej śmierci. Najłatwiej osiągnąć to przez żmudne save owanie w kazdej lokacji i ładowanie stanu gry, jeśli ktoś zobaczy bohatera.
2) Zdobyć 64 zabki – odsyłam do opisu i stosownej ramki.

kazdego plaza **[Grozny] Grad Runway South]** Przy pierwszym postoju uważaj na strazmika na dachu - zestrzel go, zanim trafi Cię z RPG (●54) Później będzie jeszcze jeden.



[Grozny] Grad Runway] Najpierw eliminuj kierowców - to zazwyczaj wystarcze by zlikwidować również snajpera (●55)
[Grozny] Grad Runway] Druga część pasa startowego, po minięciu samolotu (który zresztą zostanie staranowany przez Volgina) (●56) Shagohodowi strzelaj z RPG w gąsienice Gdy wystrzeli rakiety, zestrzel je dowolnym karabinem maszynowym
[Grozny] Grad Rail Bridge] (●57) Musisz trafić dwa ładunki zamontowane na moście Dojrzeć można je dość łatwo (połyskują na nich czerwone diody), ale musisz w nie strzelić w momencie gdy Shagohod będzie się znajdował nad nim Bądź czujny zwłaszcza przy drugim ładunku, bo ten jest zasłonięty przez kawał blachy - strzel gdy będzie na widoku Shagohod mimo wszystko ocaleje...

BOSS: SHAGOHOD

(●58) Dość łatwa walka. Pakuj z RPG-7 - najpierw w gąsienice a gdy EVA obiedzie mecha dookoła nie wahaj się strzelić draniowi w plecy Wrogie rakiety eliminuj dowolnym karabinem maszynowym Aha, jeszcze jedna sprawa - nie czekaj na przeładowywanie RPG-7 tylko wciśnij 2 razy R2 To znacznie szybszy sposób

BOSS: VOLGIN & SHAGOHOD

EVA próbuje skupić na sobie jego uwagę, co pozwoli Ci skorzystać ze snajperki i wpakować kilka kul w głowę Volgina. Gdy zainteresuje się Tobą, masz dwie alternatywy albo poczekać, aż na nowo zwabi go EVA albo ssąść za jednym ze stojących wokół działek i ładować w niego ile wlezie Co pewien czas pocisk przerywa jego tarczę czyniąc mu naprawdę niezłe spustoszenie na pasku energii Gdy jednak szykuje się, by zniszczyć działko, czym prędzej uciekaj Na szczęście w pobliżu znajduje się ich więcej, więc walka nie stanowi większego wyzwania

[Grozny] Grad Rail Bridge North] Jedź i strzelaj do ścigających Cię motocyklistów (●59) **[Lazoravo South]** (●60) Tu będą Ci uprzykrzać życie goście na latających fotelach Nie oszczędzaj drani



[Lazorevo North] (➧61) I znów ostrzeliwanie się. Ale to już ostatni fragment. Nastąpi kraksa.

[Zaozyorje South] Ulecz siebie i EVE. Pamiętaj, by czynić to zawsze, gdy dojdzie do wymiany ognia. Twoim zadaniem jest też kamienie dziewczyny, gdy tylko jej stamina spadnie do połowy (w obu przypadkach musisz się znajdować w dość bliskiej odległości). Możesz ją przywoływać za pomocą ▲. Pozbieraj leżące w pobliżu przedmioty, uzupełnij zapasy żywności i bmij przed siebie. Wkrótce pojawią się przeciwnicy (➧62) - idź przed siebie, co pewien czas eliminując członków ekipy pościgowej. Twoim zadaniem jest dotarcie do "iksa" zaznaczonego na mapie.

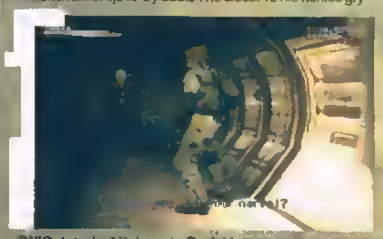
[Zaozyorje East] Wystrzelaj ekipę ze snajperki (➧63). To samo uczyń na kolejnej polanie. Skarpa oznaczona na mapie to ostatni punkt wędrówki.

[Rokovoj Bereg] Oto i The Boss. Wsłuchaj się uważnie w tę dyskusję. Dowiesz się, jak bardzo los ją skrzywdził. Straciła dziecko, byle zmuszona zabić jego ojca (The Sorrow). Nikt nie dowiedział się, że to właśnie ona była pierwszym człowiekiem wysłanym w kosmos przez rząd USA. Poznasz garść nowych informacji o Spadku Filozofów i dowiesz się o początkach Wisemen Committee, których powinieneś pamiętać z MGS2. Jednym z jego członków był ojciec The Boss, który zginął z rąk współtowarzyszy. Kobieta jest ostatnim żyjącym potomkiem Filozofów. Ale już niedługo.

BOSS: THE BOSS

(➧64) Przecudowna scenariał. Na pokonanie The Boss masz 10 minut. Podstawa to kamuflaż (Snow lub Inny o podobnym kolorze). Staraj się trzymać zewnętrznej części areny i ranić rywalkę z użyciem snajperki, po czym natychmiast nurkować w kwiaty (doradzam czołganie). Gdy jednak kobieta zaczyna biec w Twoim kierunku, postaraj się założyć jej konkretną kombinację - albo skontruj (wciskając ● gdy zakłada Ci dźwignię), albo szybko zaskocz ją od tyłu. Gdy leży, nie wahaj się wpakować w nią serii z karabinu. Zwycięstwo przez pozbawienie stamliny - „ostateczny" uniform Snake'a camo.

Po walce Snake otrzyma dysk z danymi o Philosopher's Legacy. Nastąpi scena, w której... Wiem, że nie chcesz, ale musisz nacisnąć ■, by dobić The Boss. To nie koniec gry.



[WiG. Interior] Pojawi się Ocelot i po chwili walki ze swoim przyszłym guru. Pojedynek zakończy się wyborem między dwoma pistoletami. Jeśli wybierzesz ten po prawej, przy kolejnym rozpoczęciu gry będziesz miał do dyspozycji rewolwer SAA. Poza tym to, który wybierzesz, ma znaczenie tylko dla sceanki następującej chwilę później (tak czy siak nikt tu nie zginie). Teraz możesz już ze spokojem odłożyć pada. Niemniej oglądaj uważnie, bo swoje fabularne twisty Kojima skumulował właśnie w outrze MiGi nic Ci nie zrobią - w porę zostaną zawrócone na rozkaz Chruszczowa. Po pięknej scenie miłosnej będziesz mógł raz jeszcze dowiedzieć się, jak przebiegała potrafią być kobiety. Tanya nie pracowała ani dla NSA, ani dla KGB, lecz dla Chińskiej Republiki Ludowej. Wredna klamczucha była na dodatek jednym z Filozofów! O jej prawdziwej tożsamości wiedziała tylko The Boss, ale nie wydała jej. Wręcz przeciwnie - wybrała ją, by opowiedziała Snake'owi całą prawdę o jej misji. The Boss nie była zdrajczynią. Jej rzekome przejście na stronę ZSRR było zadaniem zleconym przez rząd Stanów Zjednoczonych. Miała odnaleźć Philosopher's Legacy i wrócić z nim do kraju. Plany uległy jednak zmianie, gdy Volgin wystrzelił pocisk nuklearny w fabrykę Sokolova. USA pod naciskiem Chruszczowa wysłały Snake'a między innymi po to, by usunąć The Boss. Jack uświadomił sobie, że kobieta była oddana swej ojczyźnie jak mało kto. Jej kraj jednak wydał na nią wyrok śmierci, w myśl interesów rządzących i poprawnych stosunków ze Związkiem Radzieckim. The Boss zostanie zapamiętana w obu krajach jako zdrajczyni i osoba pozbawiona sumienia, choć w rzeczywistości trudno wyobrazić sobie bardziej patriotyczną postawę. Tym samym mieliśmy okazję zobaczyć jak Snake, a od teraz już Big Boss, z żołnierza wiernego swemu państwu staje się jego zażartym wrogiem. Chłodny uścisk dłoni prezydenta Johnsona i zlekceważenie obyczajów rządzących politycznym salonem stanowią zaczątek tego, co w przyszłości uczyni twórca Outer Heaven. Zanim jednak to nastąpi przysłuży się jako dawca genów w projekcie Les Enfant Terribles (1972). Dwa lata wcześniej amerykańska gałąź Filozofów zacznie się określać mianem Patriotów. Tradycyjnie najbardziej wymowne jest posłowie, czyli dialog po napisach końcowych. Ocelot najpierw informuje o przebiegu wydarzeń stronę radziecką (konkretnie - Breżniewa) a następnie władzę po drugiej stronie żelaznej kurtyny. Okazuje się, że to właśnie Ocelot nosił pseudonim ADAM i to z nim miał się spotkać Snake na początku operacji Snake Eater. Udało mu się zdobyć Philosophers' Legacy, z czego wynika, że Tanya zawiozła do Chin bezużyteczny materiał. Z rozmowy nie wynika to wprost, ale podwójny agent podzielił Spadek Filozofów na dwie części, wręczając po jednej obu swym zleceniodawcom.

Niesamowita gra, nieprawdaż? Teraz fabuła i wątki zawarte w poprzednich (a chronologicznie kolejnych) Metal Gearach pozwolą na wiele spraw spojrzeć inaczej. Ja już odpaliłem tryb odliczania do MGS4.

ŻABKI

W pierwszej części robiliśmy zdjęcia duchom, w drugiej zbieraliśmy wojskowe blachy, w "trójce" zaś przychodzi kolej na strzelanie do żabek. W każdej lokacji znajduje się jeden płaz (w sumie 64), którego należy ustrzelić z dowolnego gunu. Zebranie wszystkich odblokuje przy kolejnym przechodzeniu gry kamuflaż Stealth (100-procentowa niewidoczność). UWAGA! Jeśli w danej miejscówce trafisz ropucha, a następnie zostaniesz zabity, po wybraniu kontynuacji musisz "zaliczyć" żabkę jeszcze raz!

Lista żabek:

VIRTUOUS MISSION

1) Dremuchij South, na północny wschód od miejsca startu; wejdź na wzniesienie drogą z prawej i stojąc przy urwisku spójrz na pagórek na południu - żabka znajduje się właśnie na nim.

2) Przejdź przez bagna. Żabkę zobaczysz na pagórku z po prawej przy trakcie porośniętym wysoką trawą.

3) Dokładnie na południe od pnia, w którym znajdują się Thermal Goggles, stoi konar, na nim zaś kolejna żabka.

4) Stoi na lewym słupku (przyda się snajperka) południowego końca mostu.

5) Dokładnie na północ od M37 stoi mur (pod "tarasem"), a przez znajdującą się w nim dziurę widać żabkę.

SNAKE EATER

6) Żabka znajduje się przy zachodniej ścianie, w okolicy grupy konarów (dość trudno ją dojrzeć - najlepiej zajść pnie od północy i wówczas spojrzeć w kierunku południowym).

7) Do tej żabki (i dwóch następnych) będziesz się musiał cofnąć, gdy zdobędziesz broń (chyba że grasz drugi raz i masz Patriota). By zobaczyć cel, wejdź na drzewo stojące w środkowej części lokacji i spójrz na zachód.

8) Na południe od Dremuchij North - w Dremuchij Swampland (tę lokację znasz z Virtuous Mission). Żabka znajduje się na lewej wysepce, między północną częścią skały a grupą drzew. Teraz idź na południe (Dremuchij South) po kolejną żabkę.

9) ...a ta znajduje się w południowo-zachodnim krańcu tej lokacji, do którego dostaniesz się po przewróconym pniu. Stojąc tam spójrz w górę na północno-zachodni fragment skały, a zobaczysz cel.

10) Żabka ponownie znajduje się na słupku podtrzymującym most, ale tym razem przy jego północnej części.

11) Kolejnego płaza znajdziesz pod schodami, w stercie butli.

12) Popłyń w okolice drzewa znajdującego się przy północnej krawędzi bajora (dokładnie między dwiema drogami prowadzącymi na północ). Żabka jest pod wodą, przy jego korzeniach (dość słabo ją widać).

13) W okolicy trzeciego ogrodzenia pod napięciem. Zajdź tam od południa i przypatrz się drzewom z prawej strony - żabka stoi przy ich korzeniach.

14) W pokoju z łóżkami w największym budynku. Żabka stoi pod biurkiem.

15) Biegnij w prawo, spójrz na południe - żabka znajduje się na skarpie za przepaścią.

16) Na wprost od przejścia między wodospadami jest wąskie przejście, w które wejdź. Następnie przeczołgaj się przez dwa tunele, a dojdziesz do oczka wodnego - weź noktowizor (N.V.G.), po czym strzel do żabki znajdującej



się na skale (spójrz w kierunku południowym).

17) Stań na skalce w południowej części jeziorka i spójrz w górę - w jednym z "okien", przy krawędzi, stoi żabka.

18) Będziesz po drodze mijać pieczarę (z lewej strony). Wejdź do środka z włączonym Mine Detectorem i odwróć się w kierunku wyjścia - cel znajduje się u góry, na skalnej półce.

19) Zaraz na początku - żabka znajduje się za skałą z lewej i jest dość dobrze widoczna.

20) Zanurkuj w północno-zachodnim rogu zbiornika, cel znajduje się za kratami.

21) Stań na końcu pomostu (obok stoją dwie łodzie) i spójrz na południe - płaz stoi na jednym ze słupków tamy.

22) Wejdź na skrzynie przykryte białym płótnem i spójrz w kierunku północnym, ku górze - żabka stoi na przęśle pod sufitem, trafisz ją ze snajperki.

23) Wejdź na podwyższenie przy północnym wyjściu z tej lokacji - stąd łatwo zauważysz żabkę stojącą na jednym z drzew.

24) Zaraz po przemknięciu pod ogrodzeniem zrób parę kroków do przodu i spójrz w lewo, między korzenie rosnących obok siebie drzew, po czym traf drania.

25) Żabka stoi w oknie budynku, przy którym zaczynasz - wystarczy go obejść.

26) Na korytarzu przy wejściu na drugie piętro stoi rząd szafek. Na jednej z nich znajduje się żabka.

27) Żabka stoi w pokoju na widocznym miejscu - na biurku obok szafek.

28) Znajduje się w pierwszej celi, na stoliku.

29) Zrób kilka kroków do przodu i odwróć się - ropuch tkwi na lewo od drzwi (u góry), w rogu między dwoma ścianami.

30) Idź przed siebie. Dojdź do pnia z wydrążonym środkiem i spójrz na pagórek z jego lewej strony - płaz stoi właśnie na nim.

31) Żabka znajduje się w pokoju z trzema piętrowymi łóżkami. Stoi na jednej z półek regału.

32) Idź do budynku w lewej górnej części mapy, wejdź po schodach, ale nie wchodź do środka, tylko obejdź magazyn z prawej strony - żabka siedzi sobie właśnie tam, na skale.

33) Idź na południowy kraniec potoku. Pod skałą, gdzie spływa woda, znajduje się kolejny cel.

34) Dwa południowe wejścia są oddzielone delikatną podkową. Miej więcej w jej środku leży wydrążony pień. Parę kroków na południe znajduje się skała, a ropuch stoi między nią, a wrastającym weń drzewem (lekko w lewo i na dół).

35) Stoi w rogu przy środkowym łuku (po lewej), w połowie tunelu.

36) Stań kilka kroków od ściany skalnej w północno-zachodnim rogu lokacji i spójrz na wzgórze na północy - żabka stoi właśnie na nim.

37) Żabka stoi na dachu budynku wysuniętego najbardziej na północ - zastrzelisz ją ze snajperki stojąc na górnym urwisku.

38) Stojąc w południowo-wschodnim rogu mapy (uważaj, by nie ześlizgnąć się do przepaści) spójrz na południe - żabka stoi po drugiej stronie.

39) Spójrz na wieżę przed Tobą (najlepiej przez lornetkę). Żabka znajduje się w jej dolnej części i dość trudno ją trafić. Upewnij się, że dostała - sprawdź za pomocą lornetki, czy zmieniła swoją pozycję.

40) Ropuch znajduje się na półce wiszącej nad łóżkiem.

41) Tą żabkę musisz okasować podczas walki z Furią. Biegnij na północ, stań przy czerwonych drzwiach i spójrz w kierunku południowym - cel znajduje się na jednej z czerwonych rur.

42) Środkowy budynek z zachodniej kolumny - płaza dojrzysz patrząc przez wąską szczelinę między skrzydłami drzwi.

43) Dosłownie dwa kroki na północ od tego magazynu jest dziura w ziemi - zeskocz i czołgaj się na zachód. Płaz jest w jednej ze ślepych odnóg, za kratami.

44) Stań w południowo-wschodnim rogu tej lokacji i spójrz na dach najwyższego budynku. Oto i płaz.

45) Cel znajduje się w strażówce, pod biurkiem.

46) Wejdź na skrzynie za ostatnim pojazdem po lewej i spójrz w lewo - płaz znajduje się na schodach.

47) Płaz stoi na szafce z książkami w pokoju na drugim piętrze.

48) Spójrz przez pierwsze okno na południe. Cel znajduje się na słupie z megafonami.

49) Spójrz na południowe ujście strumienia. Żabka znajduje się właśnie tam.

50) Stań przy drabince i spójrz na południe - cel znajduje się na rurze u góry.

51) Na lewo od Shagohoda, między dwoma panelami komputerowymi.

52) Tą żabkę musisz trafić podczas walki z Volginem! Spójrz w lewo - ropuch znajduje się piętro wyżej, przy kontenerach.

53) Gdy motocykl stanie w lokacji z czołgami, spójrz na gniazdo wiszy na prawo od przeszkodzonego tunelu na wysokości pierwszego piętra, po czym zastrzel płaza za snajperki.

54) Na postoju, na lewo od strażników, stoi wózek widłowy, na nim zaś siedzi żaba.

55) Pierwsza z dwóch najtrudniejszych żabek do trafienia. Po pierwszym zakręcie śledź pilnie lewą stronę drogi (patrząc w kierunku jazdy) - cel siedzi na jednym ze znaków na poboczu, naopodal stojących samolotów. Pamiętaj, że za pomocą ▲ możesz nieco przybliżyć obraz.

56) Druga żabka z cyklu "tego się nie da zrobić". Stoi na jednym z pierwszych znaków po prawej (patrząc w kierunku jazdy).

57) By zobaczyć tego płaza musisz wstać. Drań siedzi na przęśle w dolnej części mostu - między trzecim a czwartym filarem (licząc te po obu stronach).

58) Tego skubańca musisz sprzątnąć podczas walki z Shagohodem. Znajduje się na dachu, na którym stoi antena. Trafić go dość trudno (motocykl jest w ciągłym ruchu), dlatego proponuję kropnąć go z RPG-7. To, czy dostał, rozpoznasz po wiadomym dźwięku.

59) Żabka znajduje się przy samym końcu lokacji, w miejscu gdzie stoją biało-czerwone zapory. Cel stoi na ziemi między tą z lewej i tą pośrodku.

60) Dosłownie kilka chwil po starcie tej lokacji będziesz mijał przewrócony pień, a kawałek dalej będzie stała skała - przypatrz się jej dobrze, bo żabka stoi tuż przed nią.

61) Cel znajduje się na skale po lewej stronie (patrząc w kierunku jazdy) - będziesz go mijał w dość bliskiej odległości, więc nie powinieneś mieć problemów z trafieniem.

62) Po scence pokazującej zbliżający się pościg idź ścieżką prowadzącą w lewo. Stań w połowie mostu ze zwalonego pnia drzewa i spójrz w kierunku wschodnim, w dół - cel znajduje się na półce skalnej poniżej.

63) Gdy dojdziesz do skrzyżowania z jedną drogą prowadzącą na północ, a drugą na wschód, przypatrz się uważnie rosnącemu tu dużemu drzewu. Płaza znajdziesz między nim a stojącą tuż obok skałą.

64) Ostatnią żabkę musisz trafić podczas walki z The Boss. Siedzi na samym czubku drzewa w południowo-centralnej części, ale powinieneś ją trafić z dowolnego miejsca (snajperka).

ACE COMBAT
SQUADRON LEADER

ce Combat. Seria, która od zarania dziejów rządziła nie jakże specyficznym i niewielkim rynku konsolowych "strzelanin symulacyjnych" Ace Combat: Squadron Leader (w NTSC - Unsung War) nie jest jednak zwyczajną "grubą rybą", to prawdziwy Moby Dick w swojej branży Dopracowana w każdym calu superprodukcja z utworem przewodnim "Blurry" w wykonaniu Puddle of Mudd i iście filmowym feelingiem, który w połączeniu z kapitalną oprawą A/V rodzi chęć zagrania w ten tytuł nie tyle nawet na wypasionym zestawie kina domowego, co w prawdziwym kinie. O tym że AC SL jest wysokobudżetową produkcją, wiesz od pierwszych chwil po odpaleniu gry i wrażenie to nie opuszcza Cię do samego końca. A najlepsze w tym wszystkim jest to, że przez cały czas czujesz, że ten budżet został należycie spożytkowany





O ile przy okazji betatestu zostawiłem pewien margines niepewności dotyczący tego, czy jakość seni rzeczywiście daloby się opisać za pomocą sinusoidy osiągającej maksimum w przypadku nowej części, tak teraz nie będę ściemniał - AC SL jest nie tylko najlepszy w serii AC SL jest niemalże doskonały Tak jednak ironicznie się składa, że Squadron Leader w kwestii misji i ogólnej koncepcji walk powietrznych w niedalekiej przyszłości przypomina najbardziej krytykowaną, najgorszą, czy raczej "najbardziej niedocenianą" trzecią część serii. Niektóre misje jak żywo przypominają "trójeczkę", "bossowie" Scnmiaxi & Hrimfaxi są wariacjami Ul4053 Sphyrene, a nawet nazwa eskadry, w której latasz - "Demons of Razgnz" po raz pierwszy pojawiła się właśnie w AC3. Jakby tego było mało, niejednokrotnie dało się tu też odczuć inspiracje Delta Strike 3 aka Airforce Delta Strike i jej nierealistycznymi rozwiązaniami, w końcówce obu gier możemy odnaleźć nawet charakterystyczną, niemalże identyczną w założeniach misję. Zapewniam jednak, że owa nieco futurystyczna wizja walk jest konsekwentnie realizowana, a genialna narracja oparta o liczne filmy renderowane i wstawki hulające na silniku gry pozwalają z przekonaniem zaakceptować przedstawiane rozwiązania, odciąć się od świata i zagłębić w przedstawiony tu konflikt między potężnymi mocarstwami Co jednak wyróżnia i stawia na piedestale nową część Ace Combat? Nie, wbrew pozorom nie jest to słynne nowinka, czyli obecność trzech skrzydłowych, którym można wydawać 4 proste polecenia - to tylko jedna z cegiełek składających się na największą zaletę tego tytułu. Niech nikogo też nie zmylą fragmenty własnoręcznych startów, lądowań i tankowania w powietrzu, czy też przypominający Energy Air Force początkowy trening uczący m in najprostszych wersji Split S i Immelmana, realizm pozostał na poziomie AC4, tak więc nie ma sensu się wysilać przy próbie wykonania Jojo przy wysokiej/małej prędkości, czy też pionowych nozyc - po prostu te manewry nie mają przy takiej fizyce lotu większego znaczenie. To, w czym tkwi cała siła AC:SL, to po prostu wprost niesamowite wrażenie uczestnictwa w naprawdę gorącej powietrznej jatce Feeling taki, że "Top Gun" i podobne produkcje filmowe po prostu się chowają!



Oczywiście na taki efekt składa się wiele czynników - o podkładzie w postaci kapitalnej narracji i fabuły przedstawiającej konflikt zbrojny już wspomniałem. Należy koniecznie wspomnieć oczywiście o niezwykle emocjonujących misjach, jakie przygotowali dla nas autorzy Są ciekawe i bardzo różnorodne - od przeprowadzania uszkodzonego transportowca C-5 Galaxy przez system obrony rakietowej, przez ciche misje rekonesansowe połączone z przykryciem lotek, do uczestnictwa w potężnych, lądowo-powietrznych operacjach bojowych oraz najbardziej emocjonujących misjach "tunelowych" w historii tego gatunku Musisz zas wiedzieć, że to, co dzieje się w trakcie zdecydowanej większości zadań można podsumować krótko: szejba jakich mało! Co powiesz na start samolotem z lotniska zaatakowanego w nocy przez wrogie bombowce B-1 oraz szturmowce A-10 Thunderbolt II - rozpędzenie się i poderwanie maszyny do lotu w towarzystwie nieustannych eksplozji tylko po to, by dołączyć do jatki rozgrywanej w powietrzu? Mało tego - niezwykle gorącą akcję solidnie podkręcają nieustanne, dynamiczne, niejednokrotnie emocjonujące gadki dobiegające z hełmofonu Od spokojnych i luźnych rozmów, po krzyki i wzywanie pomocy oraz pytania rzucające na dalszy przebieg misji, na które możesz udzielać odpowiedzi Przytoczmy tu sytuację, w której np druga eskadra pyta Cię (jako lidera), czy zajmiesz się danym celem Jazeli odpowiesz twierdząco sprzymierzeńcy będą mogli skupić swoje działania na czymś innym. W przeciwnym przypadku przylecą by was wspomóc, co będzie miało miejsce także w chwili jeżeli nie udzielisz odpowiedzi (lewo/prawo na krzyżaku).

"Caaan youuuu takeee a waaay!". Squadron Leader jest jak film: od pierwszej sekundy w powietrzu aż do creditsów wieńczących tę opowieść. Dawka niesamowitych wrażeń dla każdego - nie omiń tego!

A takie sytuacje też mają miejsce - wszak możesz nie mieć czasu na odpowiedź, bo właśnie polujesz z działkiem na nadlatującego F-117, starając się zwieść trzech bandytów siedzących Ci na ogonie i marzących tylko o wetknięciu Ci w rzyć rozpędzonego Sidewindera Rozmowy pilotów, doskonale opracowane odgłosy oraz muzyka godna następcy kultowego AC2 - o taaak Na dobrym sprzęcie audio jest to prawdziwe miazge, prosząca o solidne podkręcenie głośności Tutaj tylko mała uwaga niestety, czasem się zdarza, że gdy idzie Ci za dobrze i zbyt szybko się uwijasz, gadki pilotów "nie nadążają" za Tobą, choć na szczęście zanadto nie drażni to uszu Jest jeszcze jedna rzecz, która cholernie mi się spodobała w AC Squadron Leader - to, że daje się odczuć respekt, jaki wzbudzają Twoje osiągnięcia Czyny, których dokonała Twoje ekipa, znajdują odbicie w nastawieniu rozmowców wzbudzasz potężną trwogę u przeciwników (Twa eskadra zostaje ochrzczona mianem "Demons Of Razgriz", nazwa została zaczerpnięta z mitu o pewnym demonie), a sama Twoja obecność podnosi morale sprzymierzonych. Naprawdę miło jest przelecieć nad oddziałem własnych czołgów, by usłyszeć wiwaty oraz tekst typu "skoro wy tu jesteście, to nic złego się nie stanie" Przemiłe uczucie, sympatycznie pieszczące ego Gracza



■ W AC:SL nie latasz zbyt często już nad ziemią, ale jeżeli już Ci się to zdarzy, to nie wygląda to najgorzej – na pewno lepiej w ruchu, niż na screenie.

Do kompletu dochodzi wprost fenomenalna, fotorealistyczna grafika Choć trudno w to uwierzyć AC:SL prezentuje się wyraźnie lepiej od swego znakomitego poprzednika Tekstury są nie tylko bardziej zróżnicowane, ale też i lepszej jakości - w trakcie gry obraz ziemi z bliskiej odległości nie wykrzywia gęby, a zapewniam, że obserwowany z większego pułapu tę samą gębę rozdziawia do samej podłogi.

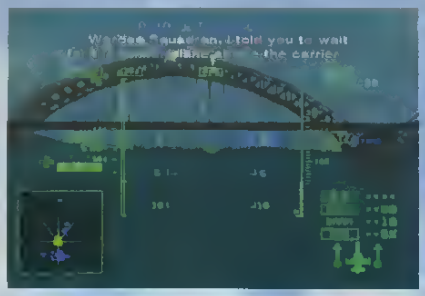


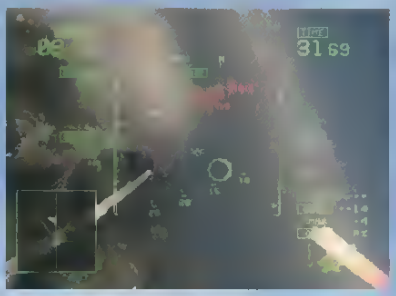
Warto było czekać!



Długo, aj długo musieliśmy czekać na kolejną odsłonę Ace Combat, bo aż 3 lata! Co prawda piąta odsłona wspaniałej serii nie zrobiła wielkiego kroku naprzód, ale śmiało można rzec, że jest obecnie najlepszą powietrzną strzelaniną dostępną na rynku Rozmowy radiowe i wydawanie komend kompanom nadają większego realizmu walkom w przestworzach, ale akcja nabiera rumieńców dopiero na najwyższym poziomie trudności (Easy czy Normal są tylko dla początkujących) Nie zabrakło zawrotnej fabuły oraz różnorodności misji i terenów działań No i taki, za który kocham serię AC - żadnych grymasów animacji, nawet pomimo faktu, że na niebie potrafi znaleźć się grubo ponad 20 myśliwców. Wspominałem już o fotorealistycznych krajobrazach i perfekcyjnie wykonanych modelach samolotów? Dla mnie numer jeden! □ [pLaY]

Ocena: 9







Ogromny zasięg widzenia uroczo wyglądające różnorodne tereny, urzekające swym wyglądam modele samolotów masa smug po rakietach, wybuchy i cały szereg efektów specjalnych oraz świetlnych (bumpmapping, rozne filtry, efekt rozgrzanego powietrza itd.) - to naprawdę potrafi zachwycić swoim realistycznym wyglądem, tym bardziej ze swoje 'trzy grosze' dokłada engine odpowiedzialny za wszelkie efekty atmosferyczne i środowiskowe Chmury, deszcz, oślepiający wschód słońca, przecinane powietrza, fale wody wznoszące się przy niskim locie, różne pory dnie i nocy, zdobione błyskawicami burze i ulewy . Sprawa samych chmur przedstawia się o niebo

niekiedy dwie różne bajki Najlepszym przykładem niech będzie misja, w której musisz szaleć po kanionie i niszczyc wrogie helikoptery oraz kanonierki, nie mogąc wylecieć ponad kanion, bo z miejsca skasują Cię wrogie stanowiska obrony przeciwlotniczej urządzasz więc polowanie nieustannie lawirując by uniknąć atakow wrogich samolotów, które krążą nad owym kenionem jak sępy - ranga "S" będzie wymagała od Ciebie, byś jakoś wykombinował i owe samoloty sprowadził na ziemię Całości zaś dopełnie wprost kapitalny współczynnik replayability - zabawa w kompletowanie części supertajnego samolotu, zdobywanie medali, polowanie na wrogich asow lotnictwa czy tez poprawianie rang i odblokowywanie kolejnych samolotów oraz Ich kolorów - zapewniam ze jest czym się bawic Dosć powiedzieć, ze po pierwszym ukończeniu AC SL zabrałem się za rozgrywkę na wyższym poziomie trudności jeszcze tego samago dnia Gorąco polecam! □





lepiej, niz w innych tego typu produkcjach tu nie jest tak, ze za chmurki robi bitmapa w tle i mgła pojawiająca się na okreslonym poziomie wysokości, tutaj po prostu widzisz gęstego, spienionego cumulonimbusa w którego mozesz wleciec i dać się ogarnąć mlecznej, przezroczystej mgiełce Wygląda to wszystko niezwykle realistycznie - sam przyznam szczerze, ze nie pamiętam, kiedy ostatni raz zdarzyło mi się w jakiejkolwiek grze oglądać wszystkie replaye Zastrzezenia mozna mieć wyłącznie do wybuchów niemalze idantycznych jak w AC4 tylko duze obiekty ładnie się rozwalają, przeciętny samolot po prostu krotko się pali i znika

w wybuchu - szkoda ze nie zdecydowano się tego dopracować zaserwować efekt miejsca trafienia, dzięki któremu byłoby widać ze rakieta rozwaliła przeciwnikowi skrzydło i tan w wirazu spada na ziemię czy tez np zostal rozpołowiony Dziwi tez brak animowanych lotek przy statecznikach pionowych samolotów skoro wszystkie pozostałe elementy są animowane





Coś jeszcze? Warto wspomnieć o tym, ze jest to jeden z tytułów które najlepiej wykorzystują analogowe przyciski Dual Shocka 2 Oczywiście samo sterowanie kultywuje tradycje serii jest intuicyjne doskonale wyczulone płynne i precyzyjne Rewelacyjnie wywazono też poziom trudnosci - nie tylko udostępniono 6 poziomów difficulty, ale też wprowadzono motywujący do agresywnej i dynamicznej gry system rang, ukończenie misji a zdobycie rangi "S" to





FLIGHT FANTASY

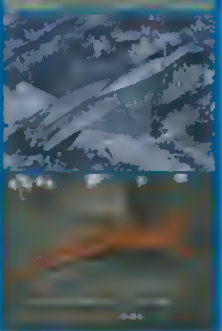


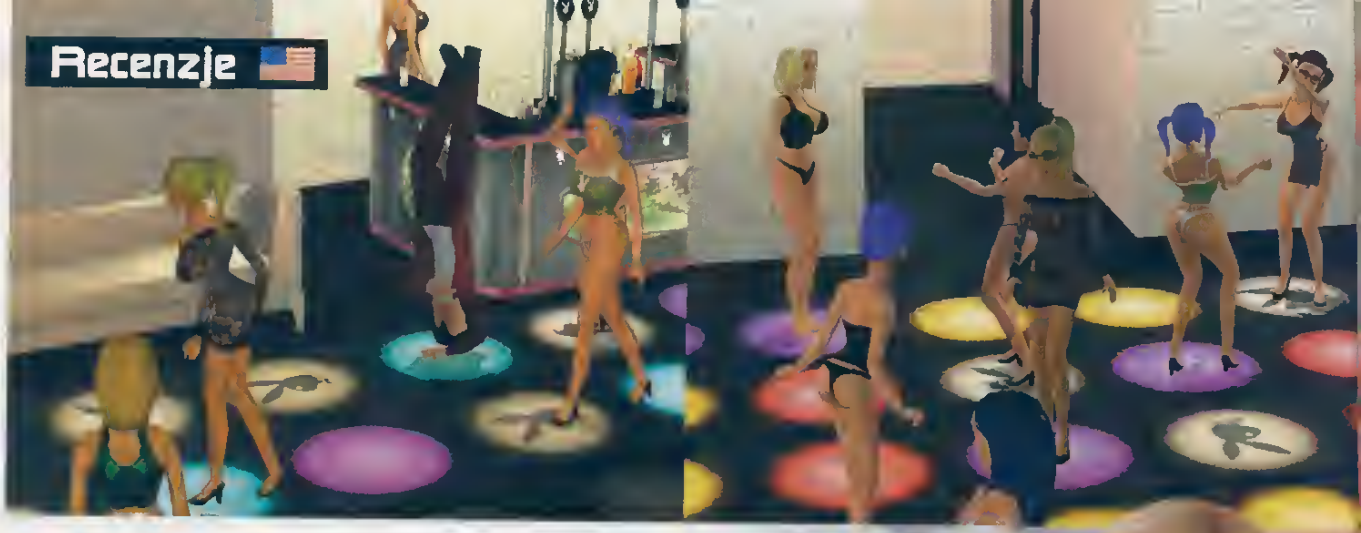


■ Squadron Leader jest niby umiejscowiony w przyszłości, aczkolwiek w zdecydowanej większości opiera się na rzeczywistych maszynach. Niemniej jednak odnajdziemy kilka wytworów fantazji autorów, a także prototypowe, niewprowadzone do użytku samoloty (vide YF-23), czy nawet pojazdy bezzałogowe. Oczywiście na pierszy plan wybijają się tutaj potężnych rozmiorów bossowie, których jednak zbyt wielu nie uświadczymy w trakcie swej przygody. Do największych wynalazków, jakimi mozesz latać, zalicza się wyposażony w laserowe działka Falken oraz X-02 - zapewniam jednak, że ich zdobycie nie jest łatwe - pierwszego otrzymasz za skompletowanie pięciu różnych części po rozwaleniu specjalnych hangarów (wszystkie misja alternatywne - "drzewkowe" oraz misja 27), natomiast drugo maszyna znajdzie się w Twoim hangarze, jeżeli tylko odblokujesz wszystkie dostępne w grze samoloty (poprzez nabijanie "kills'ów").









PLAYBOY
THE MANSION

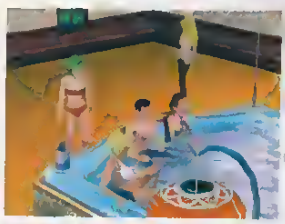
Marka Playboy postrzegana jest jako erotyczny lider w dziedzinie estetyki. Szkoda, że w przypadku gry zabrakło tej klasy.

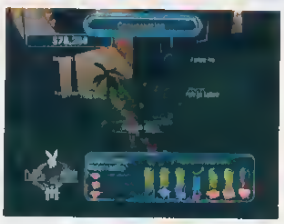
Na wstępie mozne spróbować zadać sobie pytanie, do kogo skierowana jest ta gra. Do niewyzytych nastoletków, szukających tu pseudoerotyzmu, do miłośników gier typu The Sims, czy tez do osób ot, tak po prostu, ceniących i lubiących markę Playboy. Przebrnięcie przez momentami nudny i bardzo schematyczny tryb fabularny ani trochę nie przybliża Gracza do poznania odpowiedzi. Oto jest facet nazwiskiem Hugh Hefner. Jak w bajce "dawno, dawno temu" wpadł ne pomysł wydania magazynu dla panów (tu bajka się kończy), w którym poza promowaniem hedonistycznego podejścia do zycia, oko przykuwają rozebrane, ale pokazane z klasą kobiety. Określenie Playmate, czyli dziewczyny z rozkładówki Pleyboye, szybko weszło do anglojęzycznego słownika. Magazyn z roku na rok zyskiwał na popularności, w domu Hefnera zaczęły pojawiać się znane osobistości ze świata polityki, sportu i całego szeroko pojętego show-biznesu. Praktycznie rzecz biorąc ne całym globie ełynne stały się wydawane przez tego sympatycznego dziś staruszka imprezy, obsługiwane przez jakże charakterystyczne 'króliczki'. Dziś Playboy to nie tylko papierowe wydawnictwo, to również filmy, programy telewizyjne, a teraz juz takze... gry.

Od czasu, kiedy miałem okazję po raz pierwszy zgłębić ten tytuł, podczas targów GSL w Londynie (we wrześniu ubiegłego roku), zmieniło się jedno - główny tryb Construct the Mansion przeobraził się w Mission Play. Zasada zabawy pozostała jednak bez zmian - do wyboru mamy klasyczny, sprzed kilkudziesięciu lat, bądź nowoczesny, z dnia dzisiejszego, wygląd willi Playboya (owo Mansion) stojącej w rzeczywistości przy jednej z ulic Chicago. Na samym początku jest to oczywiście niewielki jej fragment, z zaledwie kilkoma prostymi mebiami, a naszym zadaniem będzie jej sukcesywne rozbudowywanie, nabywania rozmaitych elementów wnętrz i dopasowywanie ich do potrzeb własnych oraz gości. Bardzo istotne jest to, że kazdy przedmiot w grze opisano różnymi statystykami. Mamy jedną główną (oznaczona specjalną zieloną ikoną), której współczynnik - im wyzszy, tym lepiej - wpływa na ogólny nastrój gości przebywających w danym pokoju. Kiedy dana postać zainteresuje się jakimś przedmiotem będącym na wyposażeniu willi, może to wpłynąć na poszczególne elementy jej "psychiki", np. kiedy jeden z gości przyjrzy



Kazda z postaci występujących w grze opisana została szeregiem statystyk, w formie kilku wskaźników, typowych dla gier typu The Sims. W ten sposób wiemy, co lubi, czym się interesuje, jaką posiada wiedzę itd. Panadto, dodatkowe charakterystyki mówią nam o tym, że np. nadużywa alkoholu, albo że jest niesmiała.





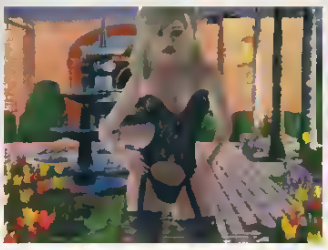
się ciekawemu obrazowi na ścianie, bezpośrednio wpływa to na rozwój jego osobowości. Dlatego też im więcej mamy fajnych, ciekawych przedmiotów (czytaj drogich), tym lepsze będzie samopoczucie odwiedzających nas osób.

Dlaczego jest ono takie ważne? Główny cel gry to powtórzenie tego, co Hefner dokonał w prawdziwym zyciu - wydawanie topowego magazynu, zbudowanie jego marki, światowy sukces. By taki osiągnąć, nie wystarczy zgrana ekipa redakcyjna, biuro i ładne dziewczyny do pozowania. Potrzebujesz wielu znajomości w kręgach sportu, świata polityki itd. Znajomości te mozna nawiązać dzięki organizowaniu przyjęć. Mówiąc wprost, niemal cała gra sprowadza się właśnie do wydawania parties, podczas których nawiązujemy bliższe bądź dalsze przyjaźnie oraz kontakty biznesowe. Uproszczenia w dialogach są na tyle duże, że po paru godzinach będziesz miał dość. Całość sprowadza się do tego, ze gdy chcesz nawiązać rozmowę w interasach, wybierasz dwa czy trzy odpowiednie dialogi typu "formalne podanie ręki", a jeśli masz ochotę zalczyć daną dziewczynę - przytulasz, mówisz coś miłego i... już. Teksty autorów o tym, jakoby dialogi odgrywały w grze istotną rolę czy wpływały na zachowanie poszczególnych gości, to czysta lersa. Choć zauważyłem ciekawą rzecz - jeśli np. jedna dziewczyna pokłóci się z drugą, a obie są naszymi przyjaciółkami, to wówczas pogarszają się automatycznie stosunki Hefa z tą drugą. Nie żeby miało to jakiekolwiek odbicie w głównych celach gry, ale zawsze. Dodatkowym atutem dla gości są charakterystyczne "króliczki" Playboye, dziewczyny umilające całemu towarzystwu czas - należy dbać o to, by były obecna nie tylko odpowiednia ich ilość, ale by wykazywały się czymś więcej niz tylko pokazywaniem ciała (np. odpowiednio wysoko podbity wskaźnik "mądrości").

Po zatrudnieniu odpowiedniej ekipy (uwaga na dodatkowe cechy opisujące daną postać, bo później mogą być problemy np. z lubiącym zaglądać do kieliszka fotografem) przychodzi czas na wyprodukowanie magazynu. Kazdy nowy numer Playboye to jedna okładka, jedna rozkładówka, jeden pictorial, jeden wywiad, jeden esej i jeden tekst. Hmm, to tylko gra, niestety ten zbyt prosty schemat w bardzo szybkim tempie powoduje znudzenie zabawą. Oczywiście są powiązania między organizacją przyjęć a samym magazynem, bo żeby wywiady czy artykuły były ciekawe, dobrze "mieć" kogoś znanego. W grze natknąłem się m.in. na Carmen Electrę czy Toma Arnolda. Zróżnicowanie jest spore, bo mamy tu też np. Jose Canseco (legenda basebalia), ale tak naprawdę liczba rzeczywistych gwiazd jest znikoma. Najwięcej mamy Playmate, która stanowią ogromną większość ze wszystkich "prawdziwych" postaci. Na odbiór całego pisma przez czytelników wpływają głównie dwa elementy umiejętności fotografa/dziennikarza (zdjęcia/artykuły).









Łącznie w grze jest ok 130 prawdziwych Playmates, czyli dziewczyn, które kiedys znalazły się na rozkładowce oryginalnej, amerykanskiej edycji Playbay a. W trakcie gry odblokowac mozna edytor postaci, zmienic da się niemal wszystko, od ubron, fryzur, po kolor i rodzaj skory

oraz atrakcyjność występujących w magazynie kobiet. Moją uwagę zwrociła też jeszcze inna, nieco dziwne zależność stosunku między fotografującym a modelką. Należy dbać o to, by były jak najlepsze, bo wówczas magazyn jest wyżej oceniany. Dziewięć specjalnych wskaźników - typu sport, kino, moda czy muzyka - podpowiada nam cały czas w trakcie gry, co jest aktualnie na topie i przyciągnie do pisma czytelników. Należy odpowiednio reagować, dobierając artykuły pod kątem zapotrzebowania na dany temat. Niemałe znacznie ma ponadto procentowa ilość reklam w numerze (nie można przesadzać) oraz cena pisma.

Tryb misji składający się ogółem z 12 epizodów to niejako kronikalna historia powstanie i zdobywanie coraz większej sławy przez Playboya. W trakcie gry (na jej ukończenia będziesz potrzebował nie więcej jak 20 godzin, później można się bawić w Freeform Play) za zdobyte punkty zgarniałem m.in. masę archiwów, zawierających duże ilości prawdziwych okładek oraz zdjęć dziewczyn z rozkładówek. W trakcie zabawy pojawią się charakterystyczne lokacje z prawdziwego Mansion, jak np. basen czy słynna grota - jedna z ikon willi Playboya. Niektóre misje są niczego sobie, np. rywalizacja z innymi pismami, kiedy ratujemy się przed wypadnięciem z rynku, albo z zakładaniem fundacji Playboya (pozyskiwanie środków na sfinansowanie produkcji filmowej), ale trudno nie odnieść wrazenia, ze wszystko jest do bolu schematyczne, pozbawione jakiejkolwiek swobody. Czego bysmy nie robili, jek nie działali, to i tak koniec końcow jakos się przebrnie dalej - Simsy to przy tej grze szczyt komplikacji. Rozumiem, ze można było wyrzucić bzdurne opcje typu gotowanie, dbanie o higienę itd., bo nie pasują zupełnie do formy gry, ale ograniczenie wszystkiego do banalnych dialogów podczas przyjęć (przyjaźń, łóżko czy biznes?), kupowanie elementów wnętrza oraz wydawanie magazynu (też oparte na tych samych, prostych, powtarzających się schematach) to jednak przesada.

Brak swobody i monotonie spotęgowane są dodatkowo kiepską oprawą wizualną. O ile wersja na Xboxa jeszcze jakoś "ujdzie" to dokonania grafików na PS2 irytują. Postacie wyglądają niczym wyciosane klocki z drewna, ze zbyt małą ilością szczegółów i przeciętnymi teksturami. Kamerę można dowolnie obracać i zoomować - wysterczy przyjrzeć się choćby postaci Hefa. Kompletnie przeciwstawny biegun stanowi za to udźwiękowienie, które nie dość, że zwyczajnie jest bardzo dobre, to przyjemnie zaskakuje różnorodnością dobranego repertuaru: od jazzu, poprzez rock, hip-hop, muzykę taneczną, po nagranie instrumentalne. Co ciekawe, w grze przewijają się m.in. prawdziwe postacie muzyków jednego z zespołów rockowych. Krotko o A/V: przyjemne dla ucha, kiepskie dla oka. (...) Wracając do postawionego na wstępie pytanie, muszę przetoczyc jeden - z kilku podobnych - wpisów z naszego internetowego forum i grup dyskusyjnych: "Po 7 minutach 'stukałem' panienkę na kanapie - generalnie nuuuda". Fajnie, tylko nie o to tu chodzi (sceny "seksu w ubraniach" z wibracją pade podczas symulowania stosunku - retunku...). To średniej jakości sim dla fanów The Sims, z metką Playboya. Jeśli szukasz tylko erotyzmu – idź lepiej do kiosku po drukowany numer tego magazynu.



Gdyby w prowdziwym życiu nowiązanie "przyjazni" było tak łatwe jak w grze, byłoby nas na ziemi tysiąc razy więcej

PSX

WERDYKT Shivy

UBISOFT	INNA
5	8
8	6

6

Średniej jakości Sim z lajtowym pomysłem (wydawanie magazynu), niestety zbyt uproszczony

PLUSY	MINUSY
▲ niezłe misje	▼ schematyczność
▲ prawdziwe osoby w grze	▼ brak swobody
▲ ścieżka audio	▼ paradoksalnie zabrakło seksu

OCENY: KOSO / PLAYMAN 6 | 1 GRACZ, MEMORY 814KB

Momentów nie ma



Taki Hugh - story człowiek, a jeszcze moze. Natomiast Gracz po trzech godzinach gry nie ma już ochoty patrzeć na The Mansion. Fachowy pomysł tworzenia nowych numerow Playboyo (to mogło uratowac ten tytuł!) poległ przez schemat, nudę i gigantyczne uproszczenia. Mydląc oczy seksem w ubraniach (?) i archiwum zdjęć, producent próbuje sprzedac Graczom gniota. Temu tytułowi daleko do poziomu Urbz, a jeżeli ktos z Was liczy na "momenty", niech lepiej uderzy do kiosku. W P.T.M. mamy jedynie marnowanie czasu, kasy i króliczkow Playboya. [dzuło]

Ocena: 5

Lepszy w druku!



Playboy: The Mansion pełnymi garściami czerpie z Simsow. Developerzy z Cyberlore wzięli stary pomysł i potraktowali go odpowiednimi "przyprawami" - króliczki Playboya, playmates, modelki i jedna wielka, zaprawiana morkowymi alkoholami biba, to cała esencja tej gry. Z początku zabawa w załatwianie loseczek do sesji zdjęciowej na okładkę magazynu mi się podobała, dobre wrażenie jednak szybko prysło. Gra korzysta z wtornych rozwiązań, śmieszne z początku motywy zaczynają się da znudzenia powtarzać, zaś całość zaczyna tracic monotanią. Pozycja tylko dla fanow gatunku. [mazzi]

Ocena: 6+

SKUP • SPRZEDAŻ • SERWIS













DLA CZYTELNIKÓW PSX EXTREME

WYSYŁKA GRATIS!!! przy zakupie powyżej 100 zł

MARCOWE KILLERY TYLKO U MNIE!



norbit konsole • gry • akcesoria

czynne: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK 11:00 - 18:00 / SOBOTA 11:00 - 16:00

(0-71) 38-40-477
(0-602) 22-52-53
norby@wr.onet.pl

P.H.U. NOR-BIT
ul. 11 Listopada 14/1
56-300 Milicz

MASZ DYLEMAT? KTÓRĄ KONSOLE WYBRAĆ? ZADZWOŃ I ZAPYTAJ EKSPERTA! NORBY CHĘTNIE DORADZI I DORADZI O WYBORZE KONSOLI

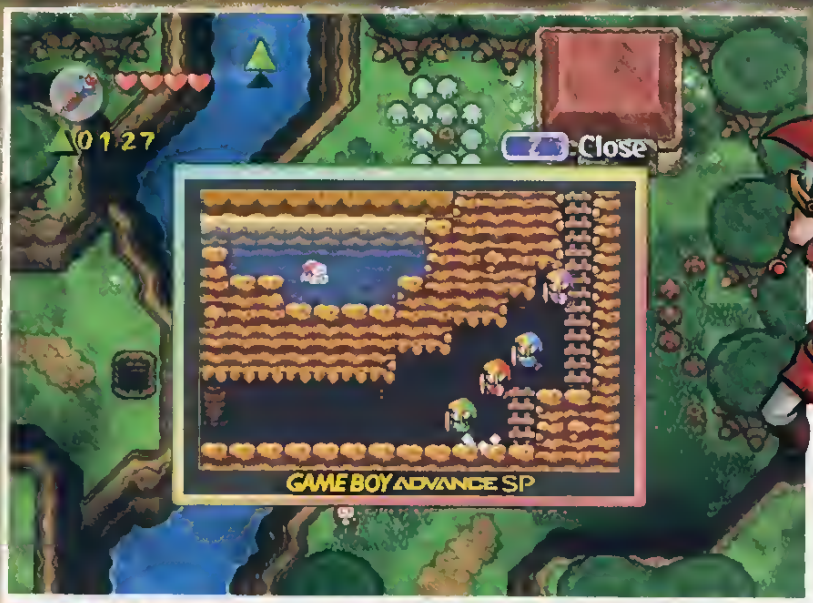
SKLEP PROWADZI NORBY (REDAKTOR I TESTER SPRZĘTU DO PSX EXTREME)

KONSOLE NOWE I UŻYWANE

MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN!!!

EKSPRESOWA WYSYŁKA I NISKIE CENY

GWARANTOWANE!!!













THE LEGEND OF ZELDA FOUR SWORDS ADVENTURES

Czy taki FF Crystal Chronicles nie poleciałby dawno w otchłań zapomnienia, gdyby nie przyjemny i rzadko spotykany multiplayer? Czy TimeSplittersi nie zapewniłi kilku dodatkowych godzin przedniej zabawy w trybie kooperacji? Czy... niestety, nie będę w tym miejscu sypał tytułami z rękawa, bo wbrew pozorom nie ma aż tylu produkcji oferujących możliwość skończenia gry w pełnym wymiarze w trybie wieloosobowym. Four Swords jest najlepszym przykładem na to, że nie jest to wcale głupia formuła rozrywki, nawet w dobie coraz powszechniejszego trybu online. A dodatkowo pokazuje, że tak mocno swojego czasu promowana a obecnie marginalnie wykorzystywana opcja linkowania GC z GBA, naprawdę potrafi błyszczeć

Stojąca za grą historia to prościutka bajeczka, którą wielu skwituje lekkim zlewnięciem, ale nie ma się czego czepiać - pasuje jak ulał. Zły czarodziej Vaati porywa sześć dziewic i oczywiście księżniczkę Zeldę, a potem wykorzystując sytuację przygotowuje się do spustoszenia Hyrule. Tu wkracza Link, chwytając za magiczny miecz dzieli się na czterech kolorowych Linków i rusza zaprowadzić porządek. Nieważne jak to brzmi, ważne, że w przełożeniu na system wykoncypowany przez chłopków z Nintendo stanowi kawał rajcownej i diabelnie wciągającej przygody. Koncepcje gry zaskakuje swą prostotą i opiera się na zmianie klasycznej konstrukcji świata znanego z innych tytułów serii. Miejsce otwartej na eksplorację przestrzeni zajmują etapy zawierające kilka pomniejszych leveli. Co ciekawe, na początku każdego z nich nasz statue posiadanie zostaje przywrócony do stanu wyjściowego. Czyli możemy zapomnieć o jakimś gigantycznym rozwoju postaci, gdyż każdy etap jest do skończenia w jakąś godzinę. Czy to źle? Wręcz przeciwnie, dzięki temu gra, która w optymalnym układzie wymaga obecności w jednym miejscu kilku Graczy wraz ze sprzętem, staje się z powodzeniem niemal "jednostrzałowcem". Ot, odpalamy levelik bez przejmowania się faktem, że "Stefan grał więcej, więc ma lepsze podeszwy w butach". Bez znaczenia jest też w tym przypadku czas pomiędzy kolejnymi sesjami, gdyż nie ma potrzeby prowadzenia śledztwa w celu ustalenia, na jakim etapie gry jesteśmy. Nieobecność jednego kolegi też nie jest problemem, bo przed rozpoczęciem gry można zdecydować, w jakim układzie będziemy kontynuować zabawę. Nic na siłę.

Tyle w kwestii konstrukcji świata gry. Jak zatem pomysł sprawdza się w praniu? Czterech Graczy, każdy kierując swoim Linkiem, ma za zadanie pokonywać kolejne etapy gry. Wyzwania są dwa. Pierwsze polega na zbieraniu różnej wartości kryształów, które potrzebne są do uwolnienia pełnej mocy tytułowego miecza (albo mieczy, jakby na to nie patrzeć). Drugie to zniszczenie tym mieczem magicznej bariery na końcu każdego etapu. Pomiędzy tymi dwoma punktami tkwi esencja gry, czyli puzzle, jakie postawili nam na drodze twórcy. Tu prawdziwa rewelacja - zagadki są tak doskonale skonstruowane, że na każdym wręcz kroku wymagają od Graczy współpracy. A to wspólnymi siłami należy przesunąć blokujący przejście głaz, a to pociągnąć jednocześnie cztery dźwignie, względnie stanąć na czterech przyciskach, nie wspominając już o niezliczonych walkach z mrowiem zalewających ekran przeciwników. Największym bajerem jest jednak motyw z wykonywaniem w tym samym czasie niezależnych czynności: jeden leje wrogów, drugi w tym czasie cichaczem obławie się skarbem w pobliskiej jaskini, trzeci napastuje rozmową sprzedawcę, czwarty kopie dołki. Wydaje się niemożliwe do zrealizowania, ale w tym miejscu przypominamy sobie o zaletach GBA.

Wszystko jest w porządku, nie wypiłeś wczoraj zbyt dużo. Kabel od GaCka, zapewniam, też jest w porządku, a cztery kolorowe chłopki w miejscu jednego to nie wada wzroku. Typ, na którego patrzysz, tak właśnie ma.



■ Gustowny ekranik stara się z powodzeniem naśladować wyświetlacz GBA.

Zasadniczo zabawa rozgrywa się na ekranie telewizora. Ale tylko na pierwszy rzut oka, gdyż każde wejście do pomniejszego labiryntu, jaskini, domu lub innej nory przenosi akcję na ekranik GBA. Nawet nie wyobrażacie sobie, jak wkurzający i dezorientujący jest ten motyw na początku gry. Bardzo szybko jednak docenicie to rozwiązanie i tak mocno wejdzie Wam w krew, że przy następnej wizycie w labiryncie będziecie gorączkowo rozglądać się w poszukiwaniu przyjaznego wyświetlacza. GBA służy jako indywidualny ekran dla każdego z Graczy, wyświetla nawet okna dialogowe. Wyobraźcie sobie walkę z bossem, kiedy dwóch Linków na głównym ekranie próbuje bombami sprowadzić go na poziom gleby, a pozostałych dwóch w tym czasie czai się nas swoich ekranikach oczekując najlepszej chwili na dobicie uziemionego wroga. Uwierzcie, ze zabawa jest świetna, kiedy wszyscy musicie balansować pomiędzy współpracą konieczną do ukończenia etapu, a próbami nazbierania największej ilości skarbów. Co niejednokrotnie zakończy się skrzyżowaniem mieczy. Na końcu levelu pojawia się podsumowanie rezultatów osiągniętych przez każdego z Graczy i wyłaniany jest "zwycięzca". Zapewniam jednak, że nawet w tym momencie nikt nie odłoży na bok swojego GBA, gdyż na jego ekranie odbywa się tajne głosowanie na największą ofiarę i największego wymiatacze właśnie zaliczonego fragmentu. Sojusze, tapówki, pokerowe miny - wszystkie zachowania w normie. Nie mówiąc już o porcjach złośliwego śmiechu, gdy któramuś z towarzyszy powinie się noga. Aspekt multi w Four Swords to kawał świetnej, jak najbardziej potrzebnej na rynku roboty.



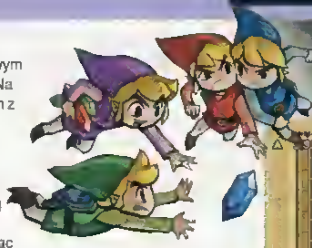




■ Chłopakow można porozstawiać w strategicznych miejscach, a samemu zbadać teren



A co ma zrobić biedny samotny fan Zeldy, który szczęśliwym zrządzeniem losu znalazł Four Swords np. pod choinką? Na szczęście nie musi wieszać się na kablu od pada, gdyż ten z powodzeniem przyda mu się w singlu. Zamiast czterech kolegów, samotnik ma do dyspozycji jednocześnie całą brygadę, prowadzoną przez tradycyjnego zielonego Linka. Żeby jakoś nad chłopakami panować, wrzucono opcję ustawiania ekipy w kilku dostępnych formacjach. Przydają się one praktycznie na każdym etapie gry, poczynając od eksploracji i rozwiązywanie puzzli, na walkach zaś kończąc (np. jedna z formacji to krzyż pozwalający świetnie odpierać otaczających grupę wrogów). Pojedynczo można grać w kombinacji pad + handhald, ale w tym przypadku sam pad sprawdza się znakomicie - sterowanie znacznie wygodniejsze, a GBA jest zastępowany przez wyświetlany centralnie na TV panel naśladujący wyświetlacz konsolki.





■ Dalej, chłopoki, dalej, mamy jakiś sekreak - zmiana formacji i jazda po łupy.

Wszystkie puzzle w grze stanowią przykład porządnego rzemiosła - są skonstruowane w taki sposób, że intrygują konceptem, a jednocześnie nie nużą zbytnim skomplikowaniem i nie zniechęcają. Ich poziom jest tak dopasowany, że w pozornie beznadziejnym położeniu uważne obserwacja pozwala w ułamku sekundy wpaść na dobre rozwiązanie. W multi puzzle często pękają w mgnieniu oka - jakby nie było, kombinuje nad nimi kilka osób. Tu pojawia się pewien zgrzyt samotnej zabawy - bardzo często trzeba zasuwać wzdłuż i wszerz jakiegoś etapu, by sprostać wymaganiom stawianym przez okrutnych dawców questów.



Oprócz głównej przygody gra udostępnia dodatkowy tryb - Shadow Battle, będący praktycznie zwykłym deathmatchem w zeldowskich realiach. Walki prowadzone do ostatniego żywego Linka rozgrywane są na odblokowanych w głównym trybie planszach i chociaż samym pojedynkom na miecze brakuje głębi, to zabawę urozmaica obecność szeregu pułapek i innych niespodzianek. W moim przypadku doskonałym uprzyjemniaczem okazała się wrodzone złośliwość asystujących Graczy. Z gry wyleciał natomiast dostępny w japońskiej wersji tryb Navi Trackers.



■ Bardzo ważna sprawa - rozgrywka multi nie jest tak łatwa do zainicjowania, jakby się mogła wydawać. Dla każdego Gracza wymagane jest podpięcie osobnego GBA, więc z rachunku wychodzi, że przy pełnej obsadzie potrzebujemy 4 GBA i 4 kabli łączących z GC. Inaczej oni rusz, nawet dwie osoby nic nie zdziałają z użyciem samych padów. Jeden kabel łączący jest co prawda w zestawie z grą, ale Four Swords multi to dosyć wymagająca sprawa.

Po raz pierwszy Four Sword pojawił się jako sympatyczny bonus na GBA (dodatek do Link to The Past), więc nie dziwi fakt, że graficznie rdzeń gry nie odbiega od tego, co widzieliśmy na małym ekraniku. Nie czarujmy się, taka oprawa w obecnych czasach odstraszy sporą część Graczy. Choćby tych, którzy deklarują niechęć do przenośnych konsolek poprzedniej generacji z uwagi na ich możliwości graficzne. Bo właśnie tak ta gra wygląda – piksele rzucają się w oczy zwłaszcza na dużych telewizorach. Nie wygląda to źle i z pewnością spodoba się wszystkim przywykłym do grafiki GBA. Dla ozdoby wrzucono sporo efektów charakterystycznych dla GaCka, między innymi efekty zywcem zaczerpnięte z Wind Wakera: eksplozje po likwidacji wroga (te genialne fioletowe kłęby dymu), ogień, mgłę i inna smaczki. Mieszanka taka aprawdza się znakomicie i jest to jeden z niewielu ostatnimi czasy przykładów triumfu grywalności nad oprawą graficzną. Muzyczka i efekty dźwiękowa niczym nas nie zaskoczą - same znane dobrze motywy. Na wszelki wypadek, zanim odpalisz grę, pozbądź się wygorowanych oczekiwań, a gwarantuję, że wyjdziesz na tym nadzwyczaj dobrze.

Przyznam, że nawet w obliczu śledzonych przeze mnie zapowiedzi pozwoliłem sobie na nutkę sceptycyzmu i nie spodziewałem się, że ta pozycja będzie tak wciągająca. Tym bardziej cieszy mnie, że okazała się przy tym tak znakomita. Zwłaszcza w multi, choć gra solo trzyma wysoki poziom. Śmiało polecam w ramach walki z zalewającymi rynek klonami klonów. □

WERDYKT Torby

NINTENOO PRZYGOOOWA

6 6 7 8

Tytuł wart obczajenia w singlu, do pełnej rajcowności wymaga jednak asysty chętnych kumpli

Singleplayer 8

Multiplayer 8+

PLUSY	MINUSY
▲ multi-rewelacja	▼ wymagający sprzętowo multiplayer
▲ doskonała konstrukcja zagadek	▼ relatywnie słaba oprawa
▲ jeszcze lepszy czas gry (około 20 godzin)	

OCENY: 4 GRACZY, MEMORY 30L, GBA COMPATIBLE

SKLEP INTERNETOWY www.menago.com.pl

menAgO

SLIM

PS2 SLIM + gra do wyboru
(pełna lista gier na naszej stronie www)
699 zł

Oferta ograniczona.

99 zł 99 zł 99 zł 99 zł

119 zł 119 zł 119 zł 119 zł

GAMECUBE 109 zł

GAMECUBE. 69 zł

GAME BOY PLAYER 149 zł

serwis komis hurt detal

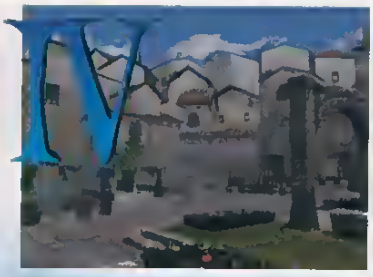
różne kolory
GameCube
379 zł

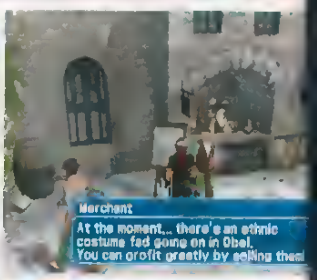
czarny fioletowy
Oryginalny PAD
89 zł

czynne: pon. - sob. 10[00]-18[00], sobota 10[00]-15[00]

Szczecin, ul. Bohaterów Warszawy 93, tel. 091 48 40 329, tel./fax 091 48 40 127

Suikoden IV













Minęło kilkadziesiąt godzin, końca opowieści wciąż nie widać, a gra zdaje się pochłaniać coraz bardziej. Czyżby wróciły dawne czasy, gdy królował drugi Suikoden? Nie wszystko jednak układa się po naszej myśli, gdyż przez cały czas natrafiamy na te same błędy i niedociągnięcia, których obecność psuje ogólny wizerunek nowej produkcji Konami. Czego by jednak nie mówić, gra jest warta świeczki, zwłaszcza za tym razem owa świeczka - ese, to jest gra - ukazała się również w wersji PAL i to już kilka tygodni po amerykańskiej premierze.

Po trzech "nazwanych" konfliktach przyszedł czas na wojnę rozgrywającą się na oceanie, czy też raczej na usianym wyspami archipelagu, który staje się terenem inwazji wojsk cesarstwa Kooluk. Oczywiście za kurtyną zdarzeń kryją się różne ciemne persony, pragnące usmażyć kilka pieczeni na jednym ogniu, zwłaszcza, że jedną z nich jest kolejny z serii Prawdziwych Runów, znany pod nazwą Rune of Punishment. Korzystanie z jego przeklętych mocy wiąże się jednak ze sporym ryzykiem, gdyż powoduje stopniowe wyniszczanie "nosiciela", prowadząc do jego śmierci i przejścia runu na kolejną osobę. Oczywiście w przypadku naszego herosa proces ów ulega czasowemu wstrzymaniu, a sam run zostaje użyty w słusznej sprawie - obrony niepodległości. Jak to się jednak kończy, dowiecie się sami. W sumie fabuła tej opowieści prezentuje się dość przeciętnie, choć po części jest to wina nieudolnego jej przedstawienia. Sceny są w większości krótkie i lakoniczne, kolejne wydarzenia zaskakują nas bez żadnego wstępu czy logicznego wytłumaczenia, zaś o części istotnych faktów można się dowiedzieć wyłącznie z przekazu pisanego (jeśli go przypadkiem przeczytamy), jakby grafikom zapłacono za łączny czas animacji, którego nie mogli przekroczyć, a scenarzystom po prostu się nie chciało. Przyznać jednak trzeba, że od strony marytorycznej jest całkiem nieźle. Częsta konieczność dokonywania rozmaitych wyodrębnień czyni opowieść ciekawszą, a liczne smaczki w postaci wątków nawiązujących do poprzednich części to gratka dla fanów serii. W tym przypadku trafniej byłoby użyć słowa "następnych", jako że przedstawione tu wydarzenia rozgrywają się chronologicznie wcześniej od pozostałych Suikodenów, jeszcze w czasach istnienia takich państw jak Scarlet Moon Empire i City State.

Istotą serii Suikoden jest zbieranie drużyny złożonej ze 108 postaci, tzw. Stars of Destiny, czego dokonujemy i tym razem. Co prawda inicjatorem tego przedsięwzięcia staje się król pewnej małej wyspy, wykonawcą jednak jest nasz charyzmatyczny główny bohater, bezimienny i milczący eks-rycerz, skazany na banicję na skutek fałszywego oskarżenia, notabene rzuconego przez jego eks-przyjaciela. Drużyna takiej wielkości musi oczywiście posiadać kwaterę główną, która tym razem nie zostaje przypisana do ściśle określonego miejsca, gdyż cała ekipa rezyduje na wielkim okręcie wojennym. Jest to nie tylko ciekawe, lecz również bardzo przydatne rozwiązanie, jako że istotą czwartej części Suikodena jest żegluga morska, prowadzona nie tylko w celu przemieszczania się pomiędzy lokacjami, lecz również odkrywanie nowych wysp. Szkoda tylko, że nie mamy tu choćby namiastki prawdziwego żeglowania, gdyż statki suną jak motorówki, a ich żagle są wyłącznie na pokaz, co stanowi kolejny przejaw lenistwa twórców. Szkoda również, że same morza dosłownie zieją pustką - wysp jest za to tym lepiej lokacji, jest tu zdecydowanie zbyt mało. Podobnie wygląda sprawa ze "strategicznymi" bataliami morskimi, rozgrywającymi się na jednolitych planszach i w praktyce nie stanowiącymi żadnego wyzwania nawet dla niedoświadczonych Graczy. Jakby dla równowagi, zwykłe starcia z potworkami mogą się podobać, zwłaszcza że Konami starało się zatrzeć niekorzystne wrażenie z przekombinowanych walk z trzeciej części, tym razem implementując grywalny, choć prosty system. Czasami nawet zbyt prosty - rozwój postaci sprowadza się wyłącznie do zdobywania kolejnych poziomów i dobierania odpowiedniego ekwipunku, a liczba walczących postaci została ograniczona do zaledwie czterech, w praktyce jednak ćwiczenie i sprawdzenie kolejnych członków załogi 108, wraz z odkrywaniem nowych etaków łączonych, przebiega w bardzo przyjemnej atmosferze. Po rekrutacji klasycznej dla serii czarodziejki Vik! (usługe teleportacji), przestają nawet przeszkadzać niezwykle częste starcia losowe, zwłaszcza że walki prowadzone są w szybkim tempie, a wraz z upływem czasu zyskują na trudności (choć nie aż tak bardzo). Poza walkami na Gracza czekają również liczne atrakcja poboczne w stylu rozmaitych mini-gierek, zarówno logicznych jak i zręcznościowych, nie wspominając o przeszukiwaniu dostępnych lokacji w celu odnajdywania i rekrutacji nowych członków drużyny. Pewnym nowum jest możliwość wymiany niektórych, zdobywanych (na statkach) przedmiotów na akcesoria lub używaniu ich do wyrobu elementów pancerzy, zgrupowanych w szereg obdarzonych różnymi właściwościami zestawów.

Co dla oczu, to dla serca, czy jakoś tak, w każdym razie wrażenia estetyczne z obcowanie z grą są bardzo pozytywne. Każde z zamieszkanych wysp posiada swój charakterystyczny styl architektoniczny, wnętrza budynków odfitują w detale, zaś większość plenerów to prawdziwa uczta dla oczu i aż szkoda, że poruszać się można tylko po ściśle wytyczonych ścieżkach. Modele postaci może nie imponują wykonaniem, mają jednak wszystko na swoim miejscu i - co najważniejsze - są prawidłowo animowane, a także obdarowane odpowiednim voice actingiem. Trochę słaod wypadają efekty specjalne, a i kamera w czasie walk potrafi ustawić się niezbyt szczęśliwie - razi też, że może dzielenie lokacji na osobne dogrywające się segmenty, lecz w sumie jest lepiej niż dobrze. Dotyczy to również oprawy muzycznej, w której co prawda nie znajdziemy jakichś imponujących ścieżek dźwiękowych, lecz tzw. 'muzyka tła' należy do najlepszych jakie miałem okazję wpuszczać jednym uchem i wypuszczać drugim. To mi pasuje i niech to właśnie wystarczy na słowo podsumowanie. Całkiem udana gra, choć oczywiście mogło być znacznie lepiej. □

WERDYKT Stara

KONAMI | RPG

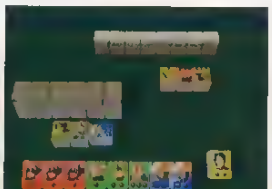
7 | 8 | 8 | **7+**

Solidny, choć niepozbawiony niedociągnięć eRPeG - ukłon w stronę klasycznych klimatów

PLUSY	MINUSY
▲ prosty, acz grywalny system	▼ niedopracowane sceny i bataile
▲ solidne wykonanie	▼ zbyt częste starcia losowe
▲ oryginalne środowisko gry	▼ kilka japońskich "pierdółek"

OCENY: CDX 7 ZAX 7

1 GRACZ, MEMORY 90KB



■ To mini gierka przypomina uproszczonego remi-brydża

Piła

FIFA Street



FIFA Street różni się od swoich kuzynów z serii EA Big - jest mniej rozbudowana, mniej hardkorowa i szybciej się nudzi. Ale na krótką metę - rewelacyjna zabawa.

Pamiętasz teledysk "A Little Less Conversation" Elvis vs JXL z Ronaldinho, Roberto Carlosem Figo i Cantoną w roli konferansjera, tudzież reklamę "The Cage" jednej z firm odzieżowych? FIFA Street oferuje taką właśnie rozgrywkę - beztroską zabawę z piłką, kuglarskie sztuczki i niesamowicie widowiskowe zagrania. Sena EA Big była dotąd gwarancją wysokiej jakości i miałem szczerą nadzieję, że w przypadku ulicznego futbolu będzie podobnie.

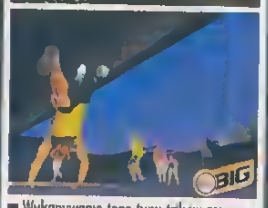
Trzech zawodników w każdej drużynie (plus bramkarz), otoczone bandami boisko i sklecona w prowizoryczny sposób bramka, np. na schodach brazylijskiej faveli. Postronny obserwator będzie obserwował mecz w FIFA Street z rozdziawioną gębą - przewrotki, woleje, markowanie zwodów, strzały z piętki lub z barku, stanie na piłce, podania zewnętrzną częścią stopy, flip-flapy, la bony, "siatki" zakładane rywalom, rozegranie akcji z użyciem bandy. Najbardziej widowiskowa piłka nożna na konsole, to nie ulega wątpliwości. Gdy jednak chwycisz za pada, euforyczny nastrój znika. Zasadniczo zwody wykonuje się prawą gałką (Trick Stick) oraz za pomocą "trójkąta" służącego do randomowych trików, przydatne jest również L1 ("hołowanie" piłki i sidestepy). Sena kilku kosmicznych zagrań z rzędu nebija pasek Gamebreaker, który pozwala na odpalenie specjala (raczej mało efektownego w porównaniu z tymi z NBA Street V3). Od razu przygotuj się na to, że rozgrywanie piłki „z klepki" jest tu skazane na porażkę - znacznie więcej pożytku przynoszą indywidualne rajdy. Co ciekawe, sporo punktów można nabić podając futbolówkę górą, co wygląda jednak niedorzecznie, nawet biorąc pod uwagę, że mamy do czynienia z totalnie arcade'owym tytułem. A co boli najbardziej? Totalna losowość pokazowych zagrań i zwodów - ot, biegniesz sobie, machając gałką na boki, a zawodnik klei jakieś trikulce, zbliżając się do bramki rywali. Niedopracowana jest gra obronna - piłkarze dość topornie reagują na ruchy gałką. Fajnie za to rozwiązano reakcję na zwody przeciwnika. Gdy kolezka zaczyna czarować, ikona podświetlająca naszego gracza zmienia kolor. Należy wykazać się refleksem i wcisnąć L1, by uniknąć "wkręcenia w glebę". Nieźle skonstruowano system całowania - sami decydujemy o tym, w który róg bramki uderzyć (co ułatwia nam specjalna ikona pojawiająca się na dole ekranu). W FIFA Street nie obowiązują żadne reguły, totez można bezkarnie sprzedawać przeciwnikom kosy od tyłu. O ile w pojedynkach z konsolą to nie przeszkadza, tak w starciach z żywym przeciwnikiem staje się bronią obusieczną - jest zdecydowanie najskuteczniejszym zagraniem w obronie, ale jednocześnie wypacza rozgrywkę.

Ubogo prezentują się tryby gry. Mamy praktycznie tylko mecz towarzyski i główne danie, czyli Rule The Street. Zabawa zaczyna się od wykreowania własnego zawodnika i w tym elemencie EA nie zawiodło - poza standardowym tatuowaniem i strzyżeniem naszego wymiatacza, mamy też możliwość zdefiniowania wielkości jego uszu, stopnia ich odstawania, kształtu nasady nosa itd. Możliwości jest mnóstwo. Następnie kompletujemy nasz team spośród

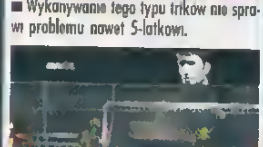


■ Niestety, boiska tylko na screenach prezentują się tak widowiskowo





■ Wykonywanie tego typu trików nie sprawia problemu nawet 5-latkowi.



■ Replay'e bolesnie uświadamiają, jak uboga graficznie jest FIFA Street.



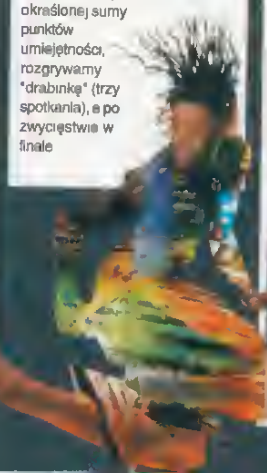


dostępnych zawodników (z początku mamy skromny wybór), po czym możemy rozpocząć podbój piłkarskiego świata. W każdej z 10 miejscówek (między innymi Marsylia, Lagos i Londyn) mamy do wyboru trzy różne typu spotkań. Pierwsze polegają na pyknięciu z miejscowymi i dorobieniu się w ten sposób punktów umiejętności (Skill) i punktów respektu. Skille możemy użyć do zupgrade'owania naszego zawodnika (cztery różne parametry) lub do kupna możliwości zagrania z jednym z "bonzów" - to drugi typ meczu, w jakim możemy wziąć udział. Po zwycięstwie z wyzwaną na pojedynek drużyną nasz skład wzbogaca się o kapitana rywali. Wreszcie trzecia atrakcja czekająca nas w każdym mieście to turniej - po wpłaceniu wpisowego w postaci określonej sumy punktów umiejętności, rozgrywamy "drabinkę" (trzy spotkania), a po zwycięstwie w finale otrzymujemy puchar. W przypadku zmagań w tym trybie gramy spotkania ograniczone czasowo (2 połowy po 3 lub 5 minut), natomiast w dwóch wymienionych wcześniej wygrywa druzyna, która pierwsza zdobędzie 5 bramek.

Będę brutalnie szczery - w porównaniu z innymi grami sygnowanymi logiem EA Big (NBA Street, NFL Street, Def Jam czy SSX) konsolowe wydanie futbolu ulicznego jest zwyczajnie biedne. Nie ma żadnych dodatkowych trybów czy czegoś w formie challenge'ów znanych choćby z NFL Street 1&2, brakuje głębi i solidnej sekcji bonusowej, która zachęcałaby do rozgrywania kolejnych spotkań. Słowem - zabrakło magnesu, który mógłby trzymać Gracza przy tym tytule. Nawet wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Drażni toporna animacja zawodników i piłki - zwłaszcza na replayach widać "skokowe" ruchy obiektów, np. przy przechodzeniu ze zwodu do zwykłego biegu. Nawet engine "zwykłej" FIFY - który przecież ma do przeliczenia nie 8, a 22 zawodników - prezentuje się znacznie lepiej. Również w kwestii wyglądu twarzy zawodników, którzy w FIFA Street prezentują się jak manekiny. Same boiska i ich otoczenie są zaś zwyczajnie ubogie. Czyżby cała para poszła w dopieszczanie widowiskowości zagrań? Doskonale prezentuje się natomiast warstwa dźwiękowa - dynamiczne podkłady (m.in. Timo Maas i Fatboy Slim) przygrywają nie tylko w menusach, ale i podczas gry, solidnie podbijając jej dynamikę. Rewelacyjny jest komentator, drący się wniebogłosy i wychwalający każde udane zagranie ("siatkę" założoną rywalowi kwituje znanym z hiszpańskich stadionów "ole!") - przebija nawet krzykaczy z japońskiego Winning Eleven 8.

Nie mogło zabraknąć pełnej licencji na najlepsze reprezentacje świata (oryginalni zawodnicy). Niestety, futbol nadal pozostaje piętą achillesową developerów z EA Sports. Na szczęście o ile FIFA Football od dawna stoi w miejscu, tak przyszłoroczne wydanie (już zapowiedziana) jej "ulicznej" siostry ma szansę zarządzić. Wszak marka EA Big zobowiązuje ☐





WERDYKT Kosa

EA SPORTS SPORTOWA

6 9 7 **7+**

Arcade pełną gębą, najbardziej widowiskowy futbol na konsole! Szkoda tylko, że mocno niedopracowany...

PLUSY	MINUSY
▲ mnóstwo widowiskowych zagrań	▼ niewielkie rozbudowanie, brak głębi
▲ totalny arcade	▼ przypadkowość
▲ fachowe udźwiękowienie	▼ uproszczenia graficzne

OCENY:

1-4 GRACZY, MEMORY 248KB

Premiera wersji PAL na wszystkie platformy - 11 marca 2005.

Pila

NBA Street V3





Tłowiskowo, spektakularnie, arcade'owo, z torbą (nomen omen) bonusów, fachowym soundtrackiem i wiadrami miodu tryskających gejzerami z ekranu? Trzy razy na wynos poproszę! Doczekaliśmy się wreszcie kolejnej odsłony NBA Street V3 i jak już zapewne wiesz - przyznaj się, rzuciłeś okiem na oceniaczkę - część ta udowodnia, że w temacie konsolowego basketu rządy są despotyczne. Ja nie mam nic przeciwko temu!

Jak na serię EA Big przystało, NBA Street V3 wykracza poza typowy dla sequeli schemat "to samo, tylko więcej". Zmianie uległy elementy, które stanowiły o sile poprzedników, więc wprowadzenia nowych rozwiązań było w pewnym stopniu ryzykowne. Przemodelowano Gamebreakery - stosowny pasek nadal napija się za pomocą widowiskowych zagrań, ale sam efekt jest zupełnie inny. Po odpaleniu specjala nasz koszykarz wyskakuje w powietrze, a przebieg slam dunka zależy od naszego wyczucia i refleksu. Mając prawą gałkę kierujemy przeróżne trikulce, które nie ograniczają się tylko do przekładania piłki między nogami czy innych sztuczek, ale też np. przywołania na pomoc kolegi z drużyny! Prezentuje się to niczym tryb tag w mordobiciach! Jeśli dobrze wyczujemy timing, zagranie kończy się peczką i zdobyciem punktów, ale trzeba uważać, by nie przekombinować - w przypadku niepowodzenia nie odniesiemy żadnych korzyści. Najbardziej wymyślne i dobrze wyliczone czasowo kombinacje mogą wzbogacić nasze konto o 4 punkty. A biorąc pod uwagę fakt, iż jednocześnie z wyniku przeciwnika jest odliczane jedno oczko, staje się jasne, że Gamebreakery mogą zaważyć o losach przegranego, wydawałoby się, meczu.

Za wykonywanie trików i pokazowych kombinacji odpowiada patent ochrzczony przez twórców mianem Trick Stick, czyli etare dobre gałka analogowa. Można ją wychylić w 8 kierunkach, trzymając dodatkowo jeden, dwa lub trzy przyciski turbo naraz - daje to łączną sumę 32 dostępnych zagrań. Liczba ta robi wrażenie, a weź pod uwagę fakt, że są to tylko sztuczki dostępne w danej chwili. Kombinacji jest znacznie więcej i Gracz może je zdefiniować według własnego uznania, a rozbudowana customizacja pozwala nawet na nazwanie ich po swojemu. NBA Street V3 to niekończący się pokaz efektownych sztuczek, co jednak znajduje odbicie w sposobie gry - akcje indywidualne przynoszą tu znacznie większe korzyści niż gra zespołowa. W praktyce rozgrywanie piłki z kolegami z drużyny ma sens tylko podczas alley upów (do których ochoczo wyskakują, gdy tylko uda im się uwolnić spod opieki rywala) i wykonywania Gamebreakerów.



■ Klejenie Gamebreakera - grunt to dobry timing.





■ Na "pieska"? A jakże, NBA Street V3 zapewnia wiele atrakcji.



■ Sylwetki zawodników z bliskiego ujęcia robią ogromne wrażenie.



Wśród trybów gry najetrakcyjniejsza jest tradycyjnie kariera. Jako koszykarski newbie otrzymujesz 70 dni i nocy na osiągnięcie statusu fachowego wymiatacza. Obie pory doby niosą ze sobą szereg wyzwań i tylko od Ciebie zależy, które z nich podejmiesz. Zróżnicowanie zadań jest spore - mecze do 7, 11 i 21 punktów, zdobywania punktów tylko przez slam dunki, "klasyczne" gry z 1 oczkiem za rzut z każdej pozycji, starcia typu kto pierwszy zdobędzie Gamebreakere lub nabije większą ilość punktów itp. Trzeba mieć oczy szeroko otwarte, bo niektóre potyczki niosą ze sobą coś więcej - np. zwycięstwo z drużyną jakiejś sławy NBA pozwoli Ci skłonić koleżkę do swojego teamu. Co jakiś czas (najczęściej w weekendy) odbywają się turnieje, dzięki którym możesz solidnie podnieść poziom respektu, jakim darzą Cię ziomala z ulicy. Nie obejdzie się też bez konkursów na najefektowniejszą paczkę (dostępne również jako osobny tryb), które przypominają kreowanie wsadu po odpaleniu Gamebreakera, z tym, że są znacznie punktowane i można w nich użyć jakiegoś przedmiotu - np. drabiny, która pomoże w odbiciu, co docenią sędziowie przy wystawianiu noty. Bardzo sympatyczna sprawa.

W NBA Street V3 nie mogło zabreknąć przeogromnej opcji edytorskiej. Jak podają twórcy, Gracze mogą stworzyć swojego koszykarza z ponad 1000 (!) wszelkiego rodzaju gadżetów - ciuchów, biżuterii, tatuaży czy dodatków typu frotka na nadgarstku. Zakupów dokonuje się za pomocą zdobywanych w tryble kariery punktów (SP). Ale EA Sports poszło w tym temacie jeszcze dalej - można stworzyć swój autorski model buta, opierając się na jednym z oryginalnych modeli z kolekcji renomowanych firm (kolor sznurowadeł, języka, kształt wykończenia przy sznurówkach, rodzaj logosów i sygnaturki...), a także rozbudować swoje rodzime boisko. Zainwestować można w określony typ nawierzchni, kształt kosza, tablicy i siatki, kolor i "starość" boiskowych linii, a nawet wygląd otoczenia. Tan ogrom powala!

Podobnie zresztą jak oprawa A/V. Wygląd zawodników to zdecydowana czołówka gier sportowych - świetne tekstury i naturalne animacja sprawiają, że NBA Street V3 prezentuje się wyraźnie lepiej od poprzedniej części. W głośnikach usłyszymy Beastie Boys, House of Pain (świetny remix ich "Jump Around"), Da La Soul czy 24K feat. Elephant Men. Zresztą chłopakami z BB można zagrać w głównym trybie gry, podobnie jak pewnymi hydraulikami od Nintendo w wersji na GC. O ile pomykanie Mike'iem D, MCA i Adrockiem jakoś tu pasuje, tak slam dunki w wykonaniu Manana to, szczerze mówiąc, zenada. Ale szarpania w NBA Street V3 nie powinno Wam to obrzydzić! □

Dla czarnuchów



To typowa gra dla idiotycznych czarnych raperów, pełna graficznych fajerwerków, oszałamiających wsadów i z niezobowiązującą opcją kariery. Jest wręcz idealna na imprezę z lufą lub litrem wódki, gdyż nie trzeba w ogóle myśleć, co się robi. Dlaczego? Bo NBA Street V3 jest grą, nie boję się tego powiedzieć, głupią! Cała rozgrywka sprowadza się w obronie do stania pod koszem najwyższym zawodnikiem i skakania, w ataku zaś do próbowania sztuczek, które czasem wychodzą, a czasem nie. Nie wiem czemu ten tytuł jest oceniany tak wysoko (recenzje piszą chyba sami zajarani ziomale). W poprzednie części dało się grać, w tę szarpio się raczej średnio. I mało dygresja - gdyby na naszych fantastycznych stadionach piłkarskich kalesie krzyczeli do mogafonów przynajmniej w połowie tak entuzjastycznie, jak kolo w NBA Street V3, to Liga Mistrzów byłaby nasza, bez ściemy. □ [Aju]

Ocena: 6+

WERDYKT Konsola: EA SPORTS SPORTOWA

9 9 8 **8+**

To już trzecia część serii, a mimo to nadal świeża i zaskakująco grywalna.

PLUSY
- ▲ nowe Gamebreakery, system trików
- ▲ olbrzymie możliwości edycji
- ▲ widowiskowo

MINUSY
- ▼ większy nacisk na grę indywidualną

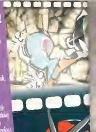
OCENY: DŹWIĘK 9

1-4 GRACZY, MEMORY 191 KB

Pila







Więcej zagadek, więcej walk, więcej sub-bosów, więcej zabawy, więcej widowiskowości. Mało nowości, ale za to... właśnie - wszystkiego więcej.

Przyznam szczerze, że drażnią mnie sytuacje, gdy producent "sequeluje" w bezczelny sposób, jadąc na popularności wydanego wcześniej hitu. Nie tworzy czegoś nowego, nie sprawdza odmiennych rozwiązań, nie eksperymentuje, a jedynie doszlifowuje gotową już formułę. I tak oto mamy Viewtiful Joe 2, kontynuację jednego z najgłośniejszych tytułów zeszłego roku, a jednocześnie kolejny przykład sztuki, jaką Capcom opracowało do perfekcji: odcinanie kuponów od popularności tytułu i wyciąganie kasy z kieszeni Graczy. I co tak naprawdę tu drażni? Ano to, że pomimo rzucającej się w oczy odtwórczości, człowiek ma ochotę przekazać swoje pieniądze na fundusz wypoczynkowy Rady Nadzorczej tego japońskiego giganta.

Czy można się jednak Capcom dziwić? Wszak mają na swoich usługach najbardziej widowisko-wego bohatera! A teraz to już nawet parę bohaterów, wszak szaleństwom Viewtiful Joe towarzyszy teraz Sexy Sylvia, czyli jego ukochana w wersji "superhero". Jak już wspominałem przy okazji playtestu w PE#89, to właśnie ona jako jedyna zyskała nową moc VFX o nazwie Replay. Polega na nagraniu i trzykrotnym powtórzeniu danej akcji ukazanej z różnych ujęć - dzięki temu, przykładowo, zamiast pojedynczego kopniaka wyprowadzane są trzy ciosy. W playteście nie napisałem natomiast o tym, że Sylvii praktycznie się nie wykorzystuje, nie licząc paru zagadek wymagających jej interwencji - laska nie daje rady w walce, Replay częściej przeszkadza niż pomaga (jeśli ktoś Cię trafi w trakcie VFX, to obrywasz potrójnie), a jej Slow-RHOH, czyli Zoom i Red Hot One Hundred odpalane po Slow, podstawowe narzędzie wyrządzania szkody, to po prostu jawna pomyłka. Efekt? Ganiamy starym, dobrym Joe, mając do rozwiązania spory zestaw nowych zagadek, a do tego całą plejadę różnych nowych, ciekawych przeciwników, bossów i sub-bossów rozrzuco-nych po 7 planach filmowych. Warto wspomnieć, że owe plansze nawiązują do znanych przebojów kinowych - vide "Viewtiful Heroes and The Statue of Doom" idealne dla fanów Indiana Jonesa, czy "Do Androids Dream of Romantic Scene?" dla miłośników "Łowcy Androidów".

Jak się można było domyślić, ponownie znajdziemy też bonusowy epizod z Six Machine. Brzmi to bardzo odtwórczo, aczkolwiek zapewniam, że autorzy przygotowali kilka naprawdę ciekawych pomysłów i zabawnych rozwiązań, co się tyczy tak zagadek, mini-gier, jak i samej walki - przykładem niech będą choćby [illegible] pracują-cy ze sobą przeciwnicy: jeden [illegible] na ziemię i łapie za kostki by unieruch[illegible]mić, a drugi uderza. Pochwalić nale[illegible] również zestaw nowych bossów z przewijającym się przez całą grę sierżantem Big Johnem na czele. Są nieco mniej wymagający niż w poprzedniej części, choć sam VJ2 łatwiejszy od „jedynki" nie jest, a to ze względu na znacznie większą ilość walk i masę sub-bossów oraz sytuacji wymagających rozpracowania.

Podobieństwo obu części podkreśla grafika. Obraz gry prezentuje się nieco lepiej, choć tak naprawdę niewiele się zmieniło - ot, po prostu przygotowano nieco bardziej atrakcyjne i zróżnicowane plansze. Jestem przekonany, że osoba postronna nie byłaby w stanie odróżnić obu części. Analogicznie jednak jak w przypadku oryginalnego VJ, wersja na GC góruje nieznacznie nad PS2 płynniejszą animacją i kilkoma pomniejszymi duperelkami. Miło prezentują się wszelkie nowe muzyczki, utrzymane oczywiście w tych samych, niezwykle żywych i dość radosnych, doskonale dopasowanych do rozgrywki klimatach. A/V wypada więc na poziomie poprzedniej części, czyli rewelacyjnie w swojej klasie i wprost idealnie dla tego typu gry. Tytuł nie jest odkrywczy - rzekłbym nawet, że jest raczej przedłużeniem „jedynki" niż pełnowartościową drugą częścią. Miłośnicy pierwszego VJ mogą łykać w ciemno i będą zachwyceni, tym bardziej, że VJ2 ma znacznie więcej do zaoferowania od poprzednika. Niby jest tylko 7 głównych planów filmowych, ale są one wyraźnie dłuższe, a do tego nafaszerowane większą ilością zagadek oraz wszelkiej maści sub-bossami - przejście gry pochłania zdecydowanie więcej czasu, zwłaszcza za pierwszym razem. Do tego dochodzi wysokie replayability, solidnie podbudowane dzięki zabawie w kompletowanie "36 chambers" przez zaliczanie zadań (np. ukończenie danego fragmentu planszy z wysokim rankingiem), które pełnią rolę mini-gier (przeważnie czasówki i walki rozgrywane na specjalnych zasadach). VJ2 to po prostu nieco większa porcja tej samej unikalnej, wyśmienitej zabawy. □

Go for it!

Sentyment w nowym wydaniu powraca. Nie mogę odmówić Viewtiful Joe 2 uroku. Przypominają się czasy NES-a i platformówek, które rozgrywały się w zupełnie różnych, nie łączących się ze sobą lokacjach (sprytny sposób na zatuszowanie głupiutkiej fabuły). Jednak jako że mam swoje lata, ponarzekać mogę. Dlaczego nie ma opcji zabawy na dwóch? No i całość wygląda identycznie jak „jedynka" (klasyczny syndrom sequela). Bronią się natomiast zagadki: zabawne i tylko pozornie proste (megawtyczka plus gigantyczny kołowrotek dla chomików - co za pomysł). Fani hardkorowej zabawy otrzymali kolejny tytuł do szlifowania rekordów, a reszta śmiertelników (w tym i ja) ma doskonałą przekąskę między „większymi" grami. □ [dzuje]

Ocena: 8-





WERDYKT Kaliego

CAPCOM	BIJATYKA
8	8
8	

Unikalny nu-old school, trudny i ze sporą ilością kombinowania. Mało nowości, ale za to znacznie więcej zabawy!

8

PLUSY	MINUSY
▲ niesamowita grywalność i unikalowy styl	▼ mało nowości w stosunku do poprzednika
▲ główni bohaterowie i oprawa A/V	▼ brakuje większej ilości etapów
▲ poziom trudności	▼ nie dla każdego

OCENY: [illegible] / IGRACZ

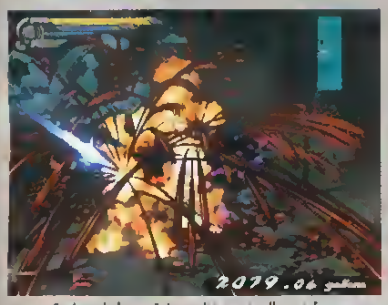
Dostępna jest także wersja dla PS2.
Termin wydania wersji PAL (GC, PS2) - 1 kwietnia 2005



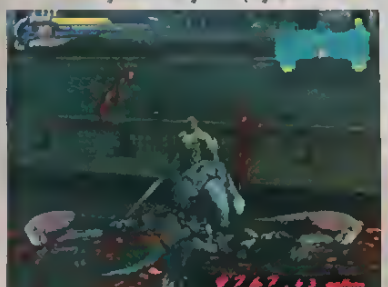
NANOBREAKER

O Nanobreaker pisałem dwa miesiące temu przy okazji testu dema. Porównując tamtą wersję czy, dokładniej rzecz biorąc, udostępniony tam fragment rozgrywki - z pełnowartościowym produktem, można stwierdzić jedno: demo mogło zrobić naprawdę mylne wrażenie dotyczące tego tytułu. Nanobreaker już się ukazał i można go krótko opisać jako cyberpunkową, bardzo krwawą wariację na temat Castlevania: Lament Of Innocence z domieszką Altered Beast, nastawioną na totalną rozwałkę opozycji.

Fabuła przedstawia się dość prosto: w przyszłości nastąpił niezwykle dynamiczny rozwój nanotechnologii, co oczywiście przyniosło ludzkości wiele korzyści. Jednakże na pewnej wyspie wenuje główny komputer odpowiedzialny za sterowanie tymi wszystkimi nanomaszynami, doprowadzając do masakry lokalnej ludności i wszelkich oddziałów bojowych wypuszczonych w celu zażegnania niebezpieczeństwa. Ludzie odhibernowują więc pewnego niezwykle niebezpiecznego cyborga - cała nadzieja na ocalenie ludzkości leży właśnie w rękach tej chodzącej maszyny do zabijania i jej plazmowego miecza zdolnego zniszczyć wszystko do poziomu molekularnego, a także pewnej panny, która samotnie wyrusza na wyspę, by wyjąć wtyczkę zbuntowanego mega-mózgu. Cała historia przedstawiona jest w prześlicznych i licznych filmach renderowanych.

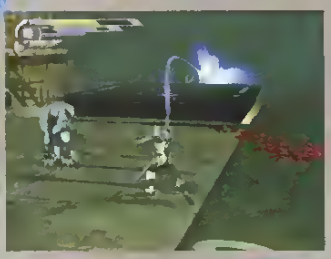


■ Szukasz bohatera? Jest gdzieś pośrodku tej fontanny, na końcu tego "niebieskiego świecącego".



■ O tak, tu nie chodzi tylko o bajeczne tryskającą juchę - gra jest fest brutalna. Tutaj lekcja anatomii nano-mutant stworo.

Nie trzeba chyba wyjaśniać, że to nam wyjdzie sterowec owym cyborgiem? Gra od pierwszego momentu przypomina nieco ostatnią Castlevanię - i nic dziwnego, w końcu stworzył ją ten sam developer (Iga). To się tyczy zarówno specyficznego stylu prezentacji akcji, nieco zbliżonych klimatów muzycznych, jak i np. ciosu przyciągającego przeciwnika, przypominającego uderzenie biczem Leona. Grafika oparta jest o podrasowany engine wspomnianego tytułu, więc możesz być pewien ze cała otoczka A/V stoi na naprawdę wysokim poziomie. Nie inaczej jest też z samą siekaniną, która dominuje przez całą rozgrywkę - nasza postać posiada cały szereg combosów o różnorodnych zastosowaniach (stuny, juggle, ciosy rozmiatające towarzystwo, czy też z miejsca rozcinające na pół), a ciekawostką jest to, że przy niektórych zagraniach jej oręż transformuje się w inną broń: topór, włócznię, młot, bumerang, potężny miecz, albo jeszcze potężniejszą plazmową kosę. A wszystko to oparte jest o ciekawy system rozwoju combosów. Wykorzystując znajdowane po drodze chipy o różnym stopniu zaawansowania można odblokowywać interesujące nas zagrania, co bardzo przypomina patent zastosowany w Altered Beast. Do kompletu dochodzą jeszcze tzw. boosters, pełniące rolę analogiczną do runów we wspomnianej Castlevanii - zwiększają szybkość i wytrzymałość bohatera, szanse na zadanie critical hit, bronią przed danym typem projectile ów itp. Trzeba przyznać, że ten cały potencjał ofensywny jest na czym wykorzystywać, bo przeciwników są całe masy. Nie ma może tutaj takiej różnorodności, co w LOI, ale za to można odnaleźć zadowalający szereg bossów i sub-bossów oraz kilka naprawdę interesujących pomysłów, jak choćby wrażliwość przeciwników tylko na broń danego typu.





Niestety, gra jest stosunkowo krótka (można ją zaliczyć w czasie poniżej 10 godzin), ale za to posiada stanowiący niemałe wyzwanie poziom trudności i sporo dodatków do odblokowania (standardowo - dodatkowa postać i wyższy stopień difficulty). Brakuje jej nieco polotu, elementy platformówkowe doprowadzają do szału, podobnie jak i totalnie zwalona kamera, sama walka zaś niekiedy drażni monotonią. Niejednokrotnie też pojawia się irytacja wynikająca z trudności w odzyskiwaniu energii życiowej. Niemniej jednak miło jest wziąć udział w tej dynamicznej jatce, co by ubabrać wszystko dookoła lejącą się hektolitrami krwią (nieznikającą) przeciwników. □

PS WERDYKT Kaliego

KONAMI | BIJATYKA

7 | 8 | 6 | 6+

Castlevania w wersji czysto nawalankowej. Produkcja niespecjalnie wybitna, ale całkiem niezła.

PLUSY	MINUSY
▲ masakra na ekranie	▼ KAMERA!!!
▲ dynamika i mila akcja	▼ monotonia
▲ stopień trudności	▼ sposób odzyskiwania energii

OCENY: COX 6+ | 1 GRACZ, MEMORY 60KB

games WORLD

KONSOLE w super cenie
sprawdź a nie uwierzysz



największy wybór GIER
ponad 200 tytułów w ciągłej sprzedaży



markowe AKCESORIA
tylko dla wybrednych



wysyłka GRATIS !

Geant Fort Wola
ul. Połczyńska 4 Warszawa
(022) 876 14 48
pn-pt 09.00 - 21.00
niedz 09.00 - 20.00

C.H. Wileńska
ul. Targowa 72 Warszawa
(022) 331 60 31
pn-pt 08.30 - 22.00
niedz 10.00 - 19.00

NA HASŁO PSX RABAT 5%

COLD FEAR

"Ubisoft zaprasza wszystkich chętnych na malowniczy rejs łodzią. Piękne widoki, nowe znajomości i masa wrażeń gwarantowane!"

reca w Straży Przybrzeżnej to ciężki kawałek chleba. Tom Hansen pewnej ciemnej nocy przekonał się o tym na własnej skórze. Dryfujący w samym środku rozszalałej burzy radziecki statek wielorybniczy skrywał uporną tajemnicę, co nasz bohater uświadomił sobie, gdy jego noga stanęła na pokrytych zakrzepłą krwią deskach pokładu. Niedługo później Tom natknął się w obskurnej toalecie na wypatroszone zwłoki swojego partnera. Zrozumiał, że od początku nie wyli na tej łodzi sami. Było jednak za późno na ucieczkę. Słyszał dochodzące zza pleców szmery. Pasażerowie byli głodni. Zjadli przekąskę i nadszedł czas, by spożyć główne danie...



■ Syczące, zielone i zębate „coś" na ścianie - rosyjska, ekonomiczna wersja "Obcego"

Jak zrobić z igły widły

Cold Fear czerpie wiele dobrego z klasycznych survival horrorów, w ciekawy sposób wzbogacając temat o nowe elementy. Każdy miłośnik kina grozy zapoznając się ze scenariuszem dostrzeże pewne oklepane chwyty: opuszczony statek, zbierający śmiertelne żniwo wirus oraz wylęgające się z ciał zarażonych ludzi pasożytnicze organizmy. Odrobina "Obcego", klimat "The Thing", domieszka "Perfect Storm" i szczypta "Ghost Ship", to składniki tego dość udanego koktajlu. Przygoda na trzęsącym się statku, w samym środku szalejącego na Morzu Beringa sztormu, na ponad 12 godzin przykuwa do ekranu. Fabule brak jednak oryginalności, gdyż przez większość czasu opiera się na oklepanych schematach - wykonywanie następujących po sobie czynności, przerwa na ratowanie etatowej "damy w opałach", wyścig z upływającym czasem i klasyczna



ucieczka wiadomym środkiem transportu. Sytuacje trochę nadrabiają zróżnicowane poziomy trudności, co spodoba się lubiącym wyzwania, hardkorowym Graczom.

Najpierw strzelaj, później pytaj

Radziecki statek i platformę wiertniczą, którą odwiedzimy w dalszej części gry, wypełniają czyhający w mrocznych zakamarkach przeciwnicy. Na swojej drodze spotkacie ofiary wirusa Exocel, zmutowanych ludzi-zombie, z drzemiącymi w ich wnętrzach pasożytami. Można wyeliminować nosiciela, ale siedzący w jego wnętrzu potworek potrafi wypełznąć i za pomocą macki wyssać w okamgnieniu 1/3 energii. Równie niebezpieczni okazują się być ocaleni z pogromu Rosjanie, którzy najpierw strzelają, a później zadają pytania. W Resident Evil nieumarli poruszali się w żółwim tempie, tymczasem ofiary infekcji w Cold Fear reagują błyskawicznie, a w ruch idą noże i tasaki. Co ciekawe, jeśli nie pozbawisz zombiaka głowy, po chwili zregeneruje się i rzuci w pełni sił do kolejnego ataku.

Na szczęście w obliczu poważnego zagrożenia Tom jest jak najbardziej "bronny", posługując się niczym Leon Zawodowiec znalezionymi zabawkami: beretta, shotgun, pistolet maszynowy, granatnik, kusza ze specjalnymi nabojami czy klasyczny już miotacz płomieni (na dworze należy posługiwać się nim ze szczególną ostrożnością, gdyż porywisty wiatr potrafi zwrócić płomienie przeciwko nam!). Kiedy zabraknie kul, zawsze można przyładować potworkowi kolbą guna między oczy! Wszystkim sentymentalnym zwyrodnialcom łezka się w oku zakręci, kiedy dobrze wycelują z dwururki i ujrzą znajomy widok pękającej jak rozbryzgującej się na ścianie mózgoczaszki zombiaka. Sama

walka jest dość intuicyjna, a zwiększający precyzję celownik optyczny okazuje się być w niej wręcz nieoceniony.

Jak Cię widzą, tak Cię malują

Najmocniejszym aspektem nowej gry Darkworks jest sugestywna oprawa graficzna. Włożono sporo pracy w stworzenie realistycznie wyglądającego statku. Widać tutaj dbałość autorów o oddanie najdrobniejszych szczegółów. Cały świat gry pokrywają ostre, wyraźne tekstury, za zdecydowaną przewagą rdzawego koloru czerwonego. Postać głównego bohatera jest realistycznie animowana i cały czas poddawana wpływowi czynników zewnętrznych (podczas spaceru na zewnątrz statku postać osłania oczy przed zacinającym deszczem). Grafika jest liczona w czasie rzeczywistym -martwe ciała przeciwników poruszają się na podłodze pod wpływem ruchów statku. Autorzy się nie patyczkowali i zaserwowali odpowiednią dawkę scen gore - przepołowione tułowie z wylewającymi się na wierzch flakami, zawieszone na łańcuchach, poobgryzane zwłoki marynarzy, czy gnijąca padlina z unoszącą się nad nią chmarą bzyczących much, to stały element tutejszego krajobrazu.

Ze względu na specyficzna realie gry wyjątkowo dopracowano pracę kamery, która oddaje filmowy charakter całości, a zarazem umożliwia swobodne poruszanie w zmieniającym się środowisku. Akcja ukazywana jest z różnych ujęć (ponad 12 kamer), ale w każdej chwili można się przełączyć na widok znad ramienia, znacznie ułatwiający niemierzanie przeciwników. Engina gry zoptymalizowano na tyle, że radzi sobie z wieloma postaciami na ekranie bez większej szkody dla framerate'u.

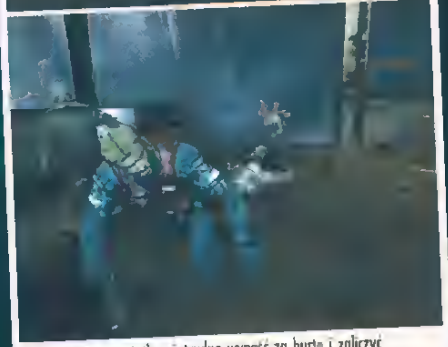
Piątka z fizyki

Autorzy zwycięsko wyszli z zadania, jakim było dopasowanie fizyki gry do zmieniającego się otoczenia. Wokół nas szaleje burza, widać rozdzierające niebo błyskawice, a sięgające wysoko fale uderzają o kadłub statku, bezwładnie przechylający się na różne strony. Wpływa to bezpośrednio na sposób poruszania się postaci. Ba, w momencie gdy statek zmienia kąt nachylenia, postać zaczyna ześlizgiwać się po mokrym pokładzie i tylko szybka reakcja chroni przed upadkiem za burtę, prosto do wzburzonego morza. Poruszać się należy z wyjątkową ostrożnością, gdyż wystarczy jeden fałszywy krok, a silna fala zmiata bohatera z pokładu. Kiedy strzeliłem z granatnika w zalany korytarz, pod wpływem eksplozji woda rozprysła się realistycznie na wszystkie strony. Miło było patrzeć, jak jej krople spływają po obiektywie wirtualnej kamery. Równie ważne dla rozgrywki jest oświetlenie, a raczej jego brak. Wyobraźcie sobie, że wchodzicie do przestronnego pomieszczenia, by po chwili usłyszeć trzask pękającej zarówki. Zapada grobowe ciemność. W ostatniej chwili snop światła padający z przytwierdzonej do broni latarki ratuje Was przed szykującym się do skoku mutantem. Tym razem się udało...

Bądź interaktywny!

Sporym atutem Cold Fear jest świetnie rozwiązana interakcja z otoczeniem. Poza wspomnianym już efektem burzy, można dostać w czerep bujającymi się na wietrze skrzyniami czy przypadkowym łańcuchem. W grze trzeba oszczędzać amunicję, więc posługiwanie się różnymi półśrodkami staje się czasem koniecznością. Rozwalone skrzynka z przewodami elektrycznymi pod napięciem potrafi hurtowo usmażyć nawet kilka zombiaków jednocześnie. Eksplodujące





■ Spacerując po statku nietrudno wypaść za burtę i zaliczyć powtórkę z "Titanica".



■ Typowy dzień pracy Straży Przybrzeżnej, czyli tapetowanie ścian mózgami zombiaków.

beczki z paliwem, butle ze sprężonym powietrzem, buchające płomieniami przewody gazowe, jeśli odpowiednio użyte, stają się nieocenionym orężem w walce z chmarami zombiaków.

Złośliwie chichotałem, kiedy trójka zabłąkanych Rosjan spadła po złożeniu mostu na wirujący wał napędowy. Plask.

Działaj lub giń!

Darkworks położyło spory nacisk na utrzymanie atmosfery ciągłego zagrożenia. Zapomnijcie o zapisywaniu gry w dowolnym miejscu - jest to możliwe tylko w określonych momentach. To jeszcze nic. Autorzy zrezygnowali z inventory i niczym w rasowych strzelankach trzeba się obejść bez chomikowa-

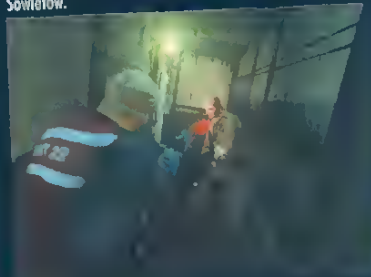
nych na czarną godzinę apteczek i dodatkowych magazynków z nabojami. Energię i amunicję zbiera się przeważnie z ciał zabitych wrogów, rzadziej znajduje w niektórych pomieszczeniach. Wymusza to na Graczu ciągłe oszczędzanie, gdyż pusty magazynek zmniejsza szansę na wyjście cało z tego uroczego "rejsu" praktycznie do zera. Wyjątkowo dotkliwie odczuwałem brak mapy, która ułatwiłaby poruszanie się po statku i oszczędziła czasu traconego na kluczenie po licznych pomieszczeniach w poszukiwaniu odpowiednich drzwi.

Nie ma dobrego horroru bez klimatycznego udźwiękowienia. Zapewniam, że tutaj Darkworks spisało się całkiem nieźle. Odgłosy burzy, szalejącego morza, trzeszczącego i zdającego się być o krok od zatonięcia statku, czy snujących się po kątach zombiaków, są sugestywne i budują odpowiednią atmosferę. Walce często towarzyszą ostre brzmienia, w tym kompozycja samego Marilyna Mansona: "Use Your Fist and Not Your Mouth". Na klimat wpływają też głosy radzieckich żołnierzy, którzy posługując się rodzimą mową posyłają Cię do wszystkich diabłów (aby zachować realizm, wszystkie napisy na okręcie są wyłącznie w języku Cyryla i Metodego).

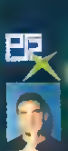
To co, wypływamy?

Cold Fear to dobra gra, która prostotę scenariusza nadrabia świetną koncepcją i niekonwencjonalnymi rozwiązaniami w zakresie fizyki gry. Podobnie jak w The Suffering, rozgrywka nastawiona jest przede wszystkim na akcję - nie będziecie zmuszeni do wysilania szarych komórek, gdyż dużo ważniejsza od intelektu jest tu celność i refleks. Obecnie tytuł ten stanowi łakomy kąsek dla europejskich Graczy czekających na premierę Resident Evil 4. Cold Fear być może nie zastąpi przygód Leona, ale jako tymczasowe zastępstwo i gra na "otarcie łez" będzie w sam raz! □





■ Ciemne pomieszczenie to doskonałe miejsce, by powiesić na łańcuchu zagrychę dla zombiaków, czyli soczystych Sowietów.



WERDYKT Mazzego

UBISOFT PRZYGODOWA

8 8 7

8

Dobry i niekonwencjonalny survival horror dla miłośników dynamicznej akcji

PLUSY	MINUSY
▲ fizyka gry	▼ fabuła
▲ dynamika	▼ żywotność
▲ klimat	▼ mapa

OCENY: 1 GRACZ, MEMORY 228KO

Resident evil

Grafika w remake'u RE i RE Zero była obłędna. W przypadku RE4 zwyczajnie nie mogę znaleźć odpowiedniego słowa, którym mógłbym określić wizualną ucztę zaserwowaną nam przez Capcom.









Scena pierwsza: Samotna rezydencja w środku lasu. Nieudobitki S.T.A.R.S. Alpha Team chronią się w niej uciekając przed czyhającym na zewnątrz niebezpieczeństwem, nie spodziewając się, że w środku czeka na nich jeszcze większe zagrożenia...

Scena druga: Chris Redfield stoi w rogu pomieszczenia. W jego kierunku przemieszcza się łaknący krwi zombiak. W magazynku ostatni pocisk - stwór już trochę oberwał, więc teraz powinien wystarczyć elegancki headshot. Chris przymierza... i chybia. Zombie wgryza mu się w szyję, game over. A jako że. Gracz próbował żyłować ocenę końcową, ostatni save miał miejsce wiele godzin temu...

o w [illegible]ent Evil 4 jest inny niż poprzednie części... Stop, wróć. Dość pretensjonalny początek i może Wam zepsuć czytanie dalszej części recenzji. To może taki czwarty Resident rzuca serię na nowe tory... Nie, tak też źle. A [illegible] "nowa" gra Capcom tasuje motywami z [illegible] swoje"? Też nie do końca fortunne. [illegible] naprawdę nie jest łatwo pisać o grze, o której wiecie już wszystko...

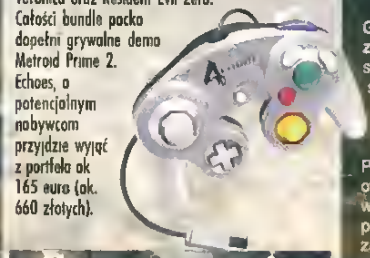
A wiecie już zapewne, że w Resident Evil 4 nie ma zombiaków, głównym oponentem nie jest Umbrella, znikły skrzynie służące do przechowywania przedmiotów i tusz do save'owania gry na maszynie do pisania (choć same maszyny są), nie ma prerenderowanych lokacji i kamery zawieszonej w martwym punkcie, która ukazywałaby akcję w statycznym, pozbawionym emocji ujęciu. Słowem, nie ma żadnego z elementów, które były znakiem rozpoznawczym - ale też często wyśmiewanym archaizmem - serii. A jakie jest Wasza pierwsze skojarzenie na hasło "Resident Evil"? Zombiaki, jakaż inne. Wraz z czwartą częścią przyszła pora na zmianę skojarzeń. Jakiś utalentowany pismak postawiłby w tym miejscu pytanie - czy Resident, który tak naprawdę wcale nie jest Residentem, może być najlepszą odsłoną w historii serii? Ha! Tą błyskotliwą kwestią załatwiłem sobie doskonały punkt wyjścia, więc teraz polecí jak z płatka. Kamera... Akcja!

Kilka lat po rozbiciu Umbrelli Leon S. Kennedy znów okazuje się jedyną osobą, która może uratować świat. Ironizuję, ale sam przyznasz, że uratowanie porwanej córki prezydenta USA, Ashley, to misja nie w kij dmuchał. A facet z nazwiskiem jednego z byłych mieszkańców Białego Domu jest do tej roboty idealny, czyż nie? Leon trafia więc na hiszpańską wieś i rozpoczyna śledztwo. Klimatyczne intro i zaraz po nim oszałamiające wrażenie, gdy przejmujesz kontrolę nad bohaterem. "To tak wyglądę?" - wybełkoczesz pod nosem, jedną ręką zaznajamiając się ze sterowaniem, a drugą próbując znaleźć szczękę, która właśnie wpadła pod fotel. I jeszcze jedno istotna kwestia. Przez pewien czas sądziłem, że serie wróciła do korzeni. Wiecie, jeden stwór raz na jakiś czas i atmosfera niepewności pomiędzy jednym a drugim. Idealistyczne wyobrażenie zniknęło wraz z głową pierwszego wieśniaka. To już nie jest subtelna strzelanina, to krwawy i morderczy mayhem. Zresztą niech przemówią liczby - jak wskazał mi stosowny licznik, w ciągu 20 godzin gry pozbawiłam marzeń o pięknej przyszłości 958 istot. To więcej niż we wszystkich poprzednich częściach razem wziętych.

Statyczne lokacje i nie mająca ochoty na choćby najmniejsze podrygi kamera - czyż to nie paradoks, że anamiczny mechanizm stanowił część składową gry akcji? RE4 prezentuje rewolucyjne podejście nie tylko w skali serii, ale i gier wideo. Niby mamy widok z perspektywy trzeciej osoby (TPP), ale różni się on od tego, który był dotąd uważany za "jedyny słuszny". Owa trzecia osoba ma bowiem ewidentne skrzywienia kręgosłupa, a głowę złośliwie przechyla w prawo. Nie widzimy więc pleców bohatera w symetrycznym ujęciu, ale jego prawy profil. "Kopnięte TPP" pociąga za sobą szereg konsekwencji związanych z przedstawieniem akcji, a najistotniejsza z nich dotyczy walki.

Rezydent europejski

Premiera RE4 na Starym Kontynencie odbędzie się 18 marca i Capcom postanowiło wynagrodzić europejskim Graczom poślizg w stosunku do premiery amerykańskiej. Pojawi się dedykowany grze bundle pack, w którego skład wejdzie elegancka, stylizowana konsola z padem, gra, a także bonusowy dysk z tradycyjnym dla takich zestawów reportażem "making of" oraz filmami z poprzednich odsłon serii: Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil Code: Veronica oraz Resident Evil Zero. Całości bundle packa dopełni grywalne demo Metroid Prime 2. Echoes, o potencjalnym nabywcom przyjdzie wyjąć z portfela ok 165 euro (ok. 660 złotych).







■ Wieśniak strzał oddał prawdopodobnie swój ostatni skok w karierze - shotgun Leona zaraz podziękuje mu za współpracę.



Pod L mamy nóż, pod R zaś broń - przytrzymanie jednego z tych przycisków usadowi kamerę nad prawym barkiem Leona. Naciśnięcie A to zadanie ciosu lub oddanie strzału. Nie można biegać i strzelać jednocześnie, ale to przecież residentowe tradycja. Każda z pukawek jest wyposażona w celownik optyczny, dzięki któremu widzimy na wybranym celu charakterystyczny czerwony punkt. Proste? Nawet bardziej niż myślisz. Tu jednak pojawia się pewien szkopuł, o którym programiści doskonale wiedzieli, ale i tak zostaliśmy nań akazani. Kamera spozierająca na akcję znad ramienia Leona może i sprawdza się w strzelaniu, ale niekoniecznie pomaga w unikaniu obrażeń. Nie widać, co się dzieje za plecami bohatera, ba, nie sposób ogarnąć wzrokiem nawet tego, co się dzieje z boku. W szczególnie ostrych zadymach można otrzymać cios w plecy od rozjuszonego wieśniaka konstatując ten fakt dopiero po tym, jak stan zdrowia drastycznie spadnie. A nie wystarczy przesunąć kamery w pożądanym kierunku - trzeba odwrócić się samym Leonam, co wprawdzie nie jest czasochłonne (wciśnięcie B i kierunku na d-padzie umożliwia zwrot o 180 stopni), ale w sytuacji, gdy ilość wieśniaków w pobliżu już dawno osiągnęła liczbę dwycyfrową, bywa problematyczne. Siłą rzeczy nie zaimplementowano też strafe'owanie. Mimo wszystko traktuję przyjęte rozwiązanie jako kompromis - zwyczajnie nie widzę możliwości, by pogodzić ten nietypowy widok TPP z wygodnym manipulowaniem kamerą. Zresztą to i tak kwestia przyzwyczajenia.

Gdy już wpadniesz w morderczy szał, zapomnisz o niedogodnościach. Gra stara się być elastyczna, nie czyniąc środowiska przesadnie sterylnym - Leon może przeskoczyć susem ogrodzenie, zbić szybę, wyskoczyć przez okno, skopać drzwi itd. Przyjęte rozwiązanie i „piestyczność" otoczenia sprawiły, że kilka scen ostro wryło mi się w pamięć. Oto, spaceruję przez opuszczone, wydawałoby się, zabudowania, gdy ciszę przedziera jakaś hiszpańszczyzna. Ów okrzyk w polskim tłumaczeniu znaczyłby zapewne "[illegible]e, wklepmy mu!", bo po chwili pojawia się nieprzerwany korowód poszkodowanych przez dopłaty z UE wieśniaków. Początkowo strzelam z pistoletu, ale kilka bestii sprytnie przyspiesza (uniki też potrafią robić) i pojawia się przede mną, zanim zdążę sprzedać im headshota. W sytuacji podbramkowej, tzn. kiedy jeden wieśniak próbował przyjrzeć się z bliska moim wnętrznościom, drugi trenował rzuty toporkiem do celu, a jeszcze inny miał ochotę sprawdzić jakość swoich widelców na moich plecach, z pomocą przyszedł shotgun. Choć nie tak potężny jak w poprzednich częściach, i tak odrzuca przeciwników na bezpieczną odległość. Odbiegam kawałek, otwieram drzwi z kopa (zapomnij o kilkusekundowej sekwencji towarzyszącej ich otwieraniu!) i wbiegam po schodach na piętro. Podsuwam szafę pod jedno z okien, by nie weszli przez nie przeciwnicy, choć ci i tak zdążyli dostać się do środka. Odpycham więc przystawioną do perapetu drabinę, ale wieśniacy ambitnie stawiają ją na powrót. Słyszę, że wyważyli już drzwi na dole. Szybko opuszczam lokal przez okno (świetna animacja skoku) i sprawdzam moc jednego z granatów (do wyboru: zwykłe, ogłuszające i ogniowe). Dla urozmaicenia jeden strzał w beczkę z benzyną, której eksplozja solidnie przestrzebia wrogie szeregi. Triumfalny uśmiech znika wraz z warkotem piły mechanicznej - już sam jej odgłos przyprawia o dreszcze. Zanim zdążyłem spostrzec drania, nasze rendez vous zakończyło się dekapitacją Leona o fragment ciała znajdujący się powyżej szyi. Słodziak po prostu! Na szczęście gra pozwala nie tylko na częste save'owanie (maszyn do pisania jest sporo i są rozsądnie rozmieszczone), ale i na wybranie kontynuacji, dzięki której można zacząć grę od ostatniej sekwencji. Przydatne, bo w tej grze ginie się bardzo często.

Wrażenia przelane na papier nie oddadzą nawet w połowie feelingu, który towarzyszy akcji w RE4. Z każdą kolejną godziną robi się coraz bardziej krwawo, ale rzecz jasna twórcy uzbroili Leona w odpowiednie środki perswazji. Broniom warto poświęcić więcej miejsca, bo i w tym elemencie zaszły spore zmiany. Pukawki są opisane czterema parametrami - siłą ognia, szybkością oddawania strzałów, czasem przeładowania i pojemnością magazynku. Każdy atrybut można podnieść dzięki odpowiedniej sumie uiszczonej u kupca (o nim za moment). Przy końcowych upgrade'ach są to już naprawdę spore pieniądze, na szczęście z czasem zyskujemy dostęp do nowych spluw, których kupno okazuje się korzystniejsze od kolejnego tuningu starych. Zasadniczo mamy handguny, shotguny, magnum i snajperki - w każdej z kategorii przynajmniej dwa models. Do tego jeszcze pojedyncze egzemplarze miotacza min i wyrzutni rakiet (zabawka jednokrotnego użytku, w dodatku droga). Przyznam, że z lubością testowałem każdy nowy nabytek, bo różnica między poszczególnymi typami jest ogromna! Zresztą wyobraź sobie, jaka przepaść dzieli podstawowy model shotguna z siłą ognia na poziomie 4.0 i szybkością reloadu wynoszącego ponad 3 sekundy, a high endowym Strikerem, który na ostatnim levelu rozbudowania uderza z mocą 12.0, a zmiana magazynku zajmuje 0.73 sekundy! Gra jest doskonale zbalansowana i widać, że betatestarzy spędzili nad nią wiele godzin - możliwości finansowe, dzięki którym możemy upgrade'ować broń, rosną wprost proporcjonalnie do trudności gry i stopnia upierdliwości kolejnych przeciwników. To zasługuje na słowa uznania.

Wspomniany kupiec szwenda się zazwyczaj w okolicy save pointów i nie tylko sprzedaje i tuninguje broń, ale i



odkupuje znalezione błyskotki. W RE4 mamy bowiem motyw handlowy, który nie jest może jakoś wielce rozbudowany, ale wymusza przetrząsanie pomieszczeń w poszukiwaniu kasiory i cennych przedmiotów. Z pomocą przychodzi stosowna mapa, na której zaznaczone są wszystkie ukryte itemy. Nie mogło zabraknąć klasycznego dla serii dylematu - czy lepiej wziąć ze sobą leczniczy spray, czy może lepszą spluwę? Plecak Leona ma bowiem ograniczoną pojemność i nie sposób zabrać wszystkich cennych przedmiotów. Na szczęście z czasem kupiec

zaoferuje Ci większe nesesery, do których swobodnie wpakujesz nie tylko kilka spluw, ale i sporą ilość granatów, amunicji i mikstur leczniczych (tradycyjne ziółka – zielone, czerwone i żółte, te ostatnie w połączeniu z zielonymi podbijają górny pułap energii bohatera). Co ciekawe, przedmioty będące elementami zagadek logicznych i błyskotki przeznaczone na handel nie zajmują miejsca w plecaku, tylko mieszczą się w osobnej „kieszeni". To znacznie ułatwia grę.

Scena trzecia: Korytarz złamany pod kątem prostym. Klimatyczny wytrych. Jill przebiega kilka metrów, gdy nagle pęka szkło i przez okno wskazują dwa potężne dobermany. Wściekle ujadając zbliżają się do bohaterki...

To chyba najsłynniejszy straszny motyw w serii, owiany legendą, wręcz klasyk. Pierwszy RE straszył dość banalnymi środkami - psy, zombiak w szatce, mecka wyskakująca z dziury w podłodze. Taki już urok tej serii. Silent Hill wywołuje dreszcze owianą mistycyzmem otoczką, tym, czego nie widać, podczas gdy gra Capcomu nie boi się dosłowności, stawiając raczej na kobietę przybitą widłami do drzwi stodoły, niż niepokojące jęki przecinające ciszę. Śpieszę donieść, że dosłowność w RE4 uderza między oczy potężnym alerpowym! Capcom nie skąpi na motywach sprawdzających wytrzymałość pęcherza - tu co rusz coś się dzieje, nie ma czasu na zaczerpnięcie tchu. Rewelacyjnie sprawdza się zwłaszcza pomysł przypominający Quick Time Events z Shenmue - naciśnięcie konkretnego przycisku w momencie, kiedy na dole ekranu pojawia się jego symbol. Może to nastąpić zarówno podczas walki z przeciwnikami (poruszania gałką pozwala wyrwać się z w chwytu), ale również w starciach z badguyami, a nawet w cut-scenkach! Gracz nie może więc sobie pozwolić na luksus spokojnego podziwiania rozwoju wydarzeń podczas wstawek fabularnych - kombinacja może się pojawić w każdej chwili, a jej przegapienie znowocuje spływającym krwią napisem "Game Over". Jak dla mnie - rewelacja.

Przede wszystkim straszą jednak napotykane stwory. Napiszę to raz jeszcze, bo niektórzy zapewne nadal nie wierzą - w RE4 nie ma zombiaków. Choćby jednego. Są za to gromady wieśniaków, ale przyznam szczerze, że wrzucenie na ten swoisty poligon strzelecki nowych bywalców nie robi specjalnej różnicy w eksterminacji. Wąsaty dziadyga z widłami, odziany w obowiązkową flanelową koszulę drwal czy niewiasta z chustą na głowie doskonale sprawdzają się jako zastępcze mięso armatnie. Zwłaszcza, że pojawiają się w ilościach hurtowych. Później ich miejsce zajmują mnisi, kreatury z kamuflażem a la Predator, bydlaki z maczetami goniące Leona "na słuch" (ktoś zaszył im oczy)... Bestiariusz jest okazały. Moim faworytem jest kolezka, którego nie można powstrzymać w normalny sposób - odstrzelona ręka odrasta, wystrzelona w bebechach dziura zasklepia się itd. Istnieje oczywiście stosowny kruczek, ale nie zepsuję Wam zabawy zdradzając go. Z kolei walki z bossami jeszcze nigdy w serii nie były tak emocjonujące! Nie nastręczają zbyt wielu trudności, niemniej są skonstruowana w sposób wykraczający poza schemat "strzel i uciekaj". Oczywiście nie wszystkie, ale i tak jest "nieresidentowo".



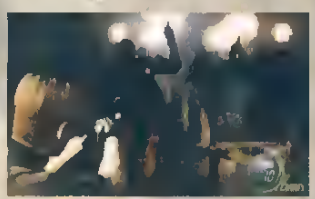


■ Gra obsługuje widescreen. Jeśli Twój telewizor nie jest wyposażony w funkcję 16:9, przygotuj się na czarne pasy na górze i spodzie ekranu. Nie jest to na szczęście jakieś szczególnie uciążliwe i nie przeszkadza (nam?) w grze.





■ "Wsi spokojna, wsi wesoła" - istna sielanka, kobieta i kura...





Trudno nie zauważyć w RE inspiracji filmowymi horrorami. Koleżka z workiem na głowie i charakterystycznym narzędziem w łapach to skrzyżowanie "Piątku trzynastego" z "Teksańską masakrą piłą mechaniczną", stworzenia pasożytujące na ludziach rodzą skojarzenia z "Rzeczą" Carpentera, a obrona domostwa polegająca na dziurawieniu ołowiem próbujących wtargnąć do środka wieśniaków to wypisz-wymaluj "Noc żywych trupów". Sami wieśniacy zaś przypominają rednecków z "Drogi bez powrotu". Skojarzeń jest zresztą znacznie więcej, nie tylko filmowych.

Scena czwarta: Jill: "Barry?". Barry: "What is it?". Jill: "Watch out! It's a monster!" Barry: "Let me take care of this."

Resident Evil na PSX-a jest powszechnie uznawany za najgorzej zdubbingowaną grę w historii. Po części dało się to wytłumaczyć przyjęciem konwencji horroru klasy B, ale fakt pozostaje faktem. Voice acting w RE4 jest poprawny - ważne, że głosy

Rezydent niespełniony

Japońska wersja RE4 (cenzurowana - warta dodać) posiada dodatek w postaci dysku z filmem ukazującym niewykorzystane w końcowym produkcie lokacje i rozwiązania. Porzucono m.in. takie atrakcje jak używana przez Leona latarka (rewelacyjna gra świateł!) czy schizowe starcia z lalkami i duchami. Silentowo, nieprawdaż? Zaprezentowana miejscówka przedstawia posępne zamczysko i nie znalazła się w grze, choć sam zamek – owszem. W każdym razie nie ma czego żałować, bo lokacje w RE4 to i tak najwyższa półka, zarówno pod względem designu, jak i wykonania.





faktorów nie drażnią. Zmiana aktora użyczającego swych strun głosowych Leonowi (w RE2 był to Paul Haddad, do „czwórki" zatrudniono Paula Merciera) okazała się korzystna. Jeśli zaś chodzi o muzykę... Hm, pisząc te słowa nie jestem w stanie przypomnieć sobie choćby fragmentu jakiegokolwiek utworu z RE4. Albo ten element kuleje, albo głuchnę na starość (hint: to pierwsze). Na szczęście doskonale wypadają wszelkiego rodzaju postękiwania potworów – atmosfera jest oddana należycie.

Doznania płynące z oglądania RE4 każą przypuszczać, że w Capcom działają jakieś siły nieczyste, dzięki którym firma jest w stanie wycisnąć z konsoli więcej, niż to możliwe. Te gra połyka gałki oczne obserwatorów i żuje je aż do momentu powtórnego naciśnięcia przycisku "power"! Powala design lokacji - zaczyna się niewinnie, od otoczonej lasem wioski, by po jakimś czasie uderzyć ogromem średniowiecznego zamczyska, a następnie tasować kolejnymi miejscówkami dowolnie, ale zawsze ze smakiem i dbałością o detale. Pozostaje żałować, że jest jakoś tak... grzecznie. Nie przerażająco i obleśnie jak w Silent Hill. Większe wrażenie zrobiła na mnie jedynie rzeźnia z ociekającymi krwią kawałami mięsa zawieszonymi na hakach i leżącym na stole truchłem, w którym zagnieździły się robale. Atmosfery rodzinnego pikniku dopełniały wbity weń tasak i gromada much podążająca za smrodem. Ale RE4 umie zachwycić w inny sposób. Burze, przez którą przedziera się Leon, jest najbardziej sugestywną burzą w grach wideo, jaką miałem okazję zobaczyć. Wtedy czułem opór bohatera, gdy zmagał się z wiatrem! Popularny w żargonie programistycznym zwrot "nie wiem, jak oni to zrobili" pasuje tu jak ulał.





■ Część gry pokonamy opiekując się blondwłosą Ashley. Leon okazał się kiepskim bodyguardem, bo mnich podebrał mu laskę - strzał ze snajperki powinien pozbawić go złudzeń.





■ Na mapę naniesiono mnóstwo informacji, a jednak jest bardzo czytelna. Warto ją pochwalić nawet pomimo tego, że w Resident Evil 4 trudno się zgubić lub zaciąć.



■ Przedmioty unikatowe, czyli np. mechanizmy służące do otwierania drzwi, nie zajmują miejsca w plecaku - ta przeznaczone jest tylko dla broni, amunicji i medykamentów. Z czasem kupiec zaoferuje Ci większy model, który okaże się niezbędny do przenoszenia coraz to pokaźniejszych środków destrukcji. Szkoda tylko, że nie można zostawić przedmiotów na ziemi by później po nie wrócić.

Ukończenie gry (co zajmuje 20 godzin - sporo, jeśli porównać z poprzednimi odsłonami) odblokowuje dwa bonusowe tryby: Assignment Ada (krótka misja znana fanom serii panienka) oraz The Mercenaries - taki time trial, w którym należy zabić jak największą ilość przeciwników. W samej grze zresztą również mamy mały tryb bonusowy - zabawę na strzelnicy z nagrodami w postaci figurek bohaterów (szkoda, że tylko wirtualnych).

Do tej pory ledwie musnąłem kwestię fabuły. I szczerze mówiąc najchętniej odwlekałbym ten moment w nieskończoność, bo to wstydliwa dla Capcom sprawa. Scenariusz jest beznadziejny - wydarzenia toczą się przewidywalnym od samego początku nurtem, a postacie są jałowe i nie zapałałem sympatią do żadnej z nich. Bezpłciowa jest Ashley, sam Leon zaś, choć początkowo robi dobre wrażenie (cyniczny medefaka), później zaczyna uciekać się do raczej płytkich dowcipów. W sumie jednak para bohaterów prezentuje się mniej irytująco niż Claire i Steve (RE Code: Veronica), ale i mniej ciekawie od Billy'ego i Rebeki (RE: Zero). Natomiast na miano totalnej porażki zasługują badguye, niemal żywcem wyjęci z podręcznika "101 przepisów na budzącego grozę bossa". Żenada. Na szczęście miemy skrypt to ledwie zauważalna rysa na wizerunku czwartej części RE. W tej odsłonie seni postawiono przede wszystkim na akcję (elementów przygodowych jest tu niewiele, a zagadek logicznych jak na lekarstwo), ale to właśnie stanowi jej największy plus. Tym samym wróciliśmy do punktu wyjścia i pytanie, która w tak błyskotliwy sposób postawiłem na końcu drugiego akapitu. No więc.. ono było retoryczne. Ha! □





RE4 nie odcina się od korzeni całkowicie - na swojej drodze spotkasz kilka postaci znanych z poprzednich części. Ba, po skończeniu gry będziesz wiedział, czego spodziewać się po kolejnej odsłonie.



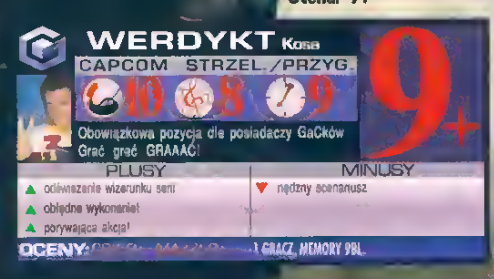
"Istna rzeźnia!"



To pierwsze, co nasunęło mi się na myśl, gdy "przyjąłem na główkę" rzucony przez wroga toporek, a zamaskowany szaleniec uciął mi łeb piłą łańcuchową. Pierwszy kontakt z grą jest niesamowity - zmieniła się całkowicie konwencja rozgrywki (zdecydowanie więcej akcji, a mniej błądzenia po lokacjach). Pełne 3D, większa dynamika, nowy, wyrobisty system walki (unikie elegancko rengujący no pociski, czuć jak nigdy moc shotguna, do tego nowy, nokautujący kopniok). Masa strzelania, prawie tyle co w grach z serii The House of Death, przez co „czwórka" z lekka zalatuje RE: Survivor. Sporadycznie pojawiają się też nieliniowe questy (typu „uwolnij wilka, o w przyszłości Ci się odwdzięczy"). Oglądanie samych scenek zyskało także dodatkowy aspekt, przypominający do złudzenia znane z Shenmue QTE (trzebo szybko wcisnąć migające przyciski, aby ujść z życiem) - świetna sprawa. Słowo uznania należą się też potyczkom z bossami, które jeszcze nigdy nie były tak emocjonujące (motyw walki na motorowce doje rodę!).

Wzorem RE: Zero na dobre pożegnano się ze "skrzyneczką" (każdy przedmiot można wyrzucić w dowolnym momencie). Pojawiły się nowe gadżety rodem z MGS-a (lornetka, rozmowy przez pseudo-Codec). Dobrym pomysłem jest także zakapturzony handlorz (taki odpowiednik Muramasy z NG), który oferuje przydatny asortyment (upgrade i kupno/sprzedaż gunów). Zarzucić można brak strafe'ingu, przez co walki są niepotrzebnie utrudnione. Warstwa fabularna jak zwykle została zepchnięta na dalszy plan i jest raczej średnia (drażnią „ucieczki" NPC-ów po zakończeniu rozmowy – standard w serii). Taki powiew świeżości był potrzebny - ta całkowicie inny i przede wszystkim lepszy Resident. Nie ma sensu porównywać tej gry do Silent Hill 4, bo to całkiem inne produkcje i dostarczają zupełnie odmiennych doznań. Mimo wszystko RE4 to megakiller w swoim gatunku, obsolutny „must have" no GoCko! □ [M@|k]

Ocena: 9+



THE PUNISHER

Znajdź osiedlowego dilera, wyciągnij z garażu kosiarkę i... urąb to siekierą! Punisher zamiast rad Adama Słodowego? Hmmm...

"Przemoc, przemoc, przemoooc! Ubij cegłą sąsiada, zwłoki zawiń w koooc... Parararara!". Takich i innych piosenek uczył moje pokolenie kulawy pan Edzio, wydzierając się wniebogłosy na rogu łączącym drogę do szkoły i miejscowy bar szybkiej obsługi. Dziś czasy się zmieniły, pan Edzio został senatorem, a o przemocy trąbi się w inny sposób. Poprzez gry chociażby. Taki Punisher robi to dosadnie i bez najmniejszych ogródek. Bo w jakiej innej produkcji możesz złapanemu nieszczęśnikowi przegwintować głowę wiertarką?

Developer pociągnął pomysł podjęty przez sławetnego Manhunta. Efektowne, krwawe egzekucje na bandziorach. Malownicze zabawy czyjąś głową. Przemoc z półki "tortury i inne sporty"... Teraz można złapanego delikwenta nie tylko szybko pozbawiać życia (np. przez chamski strzał w tył głowy), ale też brutalnie przesłuchać. I tu masz kilka opcji. Albo go dusisz, walisz głową o posadzkę, straszysz bliskimi spotkaniami z piąchą lub lufą pistoletu, albo ciągniesz ofiarę w wyznaczony fragment lokacji i wykorzystujesz otoczenie (by uzyskać zeznania). Pomysł jak najbardziej trafiony. Szczególnie w produkcji bazującej na serii mrocznych komiksów o zwalistym facecie z czachą na klacie i ideą karania wszystkich oprychów tłukącą się po bani. Przesłuchania wypadają rajcownie także ze względu na sterowanie - wychylając analog w jedną stronę możesz straszyć swoją ofiarę np branym zamachem, by zaraz pchnięciem w drugą wyprowadzić ostry strzał w ryja albo poluzować uchwyt na nodze trzymanej nad kilkunastometrową przepaścią. Można oczywiście przegiąć i wtedy masz elegancko rozpryskujące się zwłoki pokazane w czarno-białej tonacji (i z kamerą łapiącą "kadr obok", co już mniej cieszy). Cała sztuka polega więc na naciskaniu bandziora tak, by pękł, ale nie stracił przy tym wszystkich wnętrzności i był w stanie mówić (trzeba utrzymać wskaźnik przemocy na odpowiednim polu). O ile ze zwykłymi płotkami można się bawić i przeginać bez żadnych konsekwencji, o tyle pojawiających się od czasu do czasu specjalnie oznaczonych kolesi należy traktować z wyczuciem. Mogą nam dzięki temu zdradzić istotne informacje, odciągnąć komitet powitalny albo zaprowadzić w wyznaczone miejsce.



Cała opowieść ma sugestywne, mocne zacięcie. Dobrze nagrany głos, ostra przemyślenia głównego bohatera, kadry z komiksów pojawiające się przy konkretnych torturach. Zresztą odnośnie tych ostatnich wykazano się sporą kreatywnością. Dla przykładu wymienię tu takie obrazki, jak bolek spadający z czwartego piętra do pracującej zgniatarki stali, facet tracący nogi w sieczkarce do drewna czy koło eksplodujący zawartością czachy na skutek spotkania z drzwiami jeepa. Z samym wykonaniem tego malowniczego świata nie jest już tak dobrze - uproszczono modele postaci, rozbudowanie kolejnych miejscówek czy poziom detali pomieszczeń to druga liga. O rozmazanych teksturach wolę nie wspominać. Nie jest brzydko, ale daleko temu do zaawansowanych ukiedów. Chociaż przyznaję, że możliwość zrzucenia wiszących tur na grupę bandziorów na złomowisku, zawalenia rusztowania wózkiem widłowym czy przedarcia się przez opuszczone zoo newet wrzucił mi uśmiech na twarz. Nieźle sprawdza się też tryb rzeźni (zwolnione tempo, filtr kolorów, wymiatanie tylko przy pomocy potężnych noży), który pcha całą rozgrywkę trochę w stronę Maxa Payne'a. Dużo mocniej robi to natomiast wymiatanie z dwóch spluw na raz, system sieczki polegający na wpadaniu z jednego pokoju pełnego bandziorów do drugiego, czy wreszcie charakterystyczna skoki z bronią wyciągniętą przed siebie i podobnie jak we wspomnianej produkcji - niestety - z czasem robi się nudno i monotonnie. Wyżynka wchodzi w schematy, AI przeciwników czyni z nich masowe mięso armatnie i jedynie chęć zobaczenie kolejnych egzekucji jakoś pcha Punishera do przodu. A to ciut za mało.

Na koniec szybko wspomnę o podkładach muzycznych - potrafią być ambitne i dodawać całej tej rąbance uroku (jazzujące czy bardziej klasyczne partie). Byłem zaskoczony. Niestety, nie wywindowało to do góry poziomu gry jako całości. Powtarzanie leveli przez pojawiające się, przypisane do nich dodatkowe tryby również okazało się mało atrakcyjne. Ot, dostajesz 12 godzin średniej strzelaniny, przeplatanej nie do końca grzecznymi (ghe, ghe!), interaktywnymi animacjami. Można się wczuć... Ale nie na długo. □

Coś pięknego



Punisher to dla mnie osobiście coś pięknego, gdyż uwielbiam tego bohatera i w mojej opinii gra oddała klimat znany z serii poświęconych mu komiksów. Zimny, seryjny morderca, który nie zawaha się użyć człowieka jako żywej tarczy, a później dokonać egzekucji przez strzał z shotguna w łeb. Gra sprawiła mi dużą frajdę również ze względu na linię fabularną (świetny motyw z okładkami komiksów), zaś samo wykonanie również jest bez zarzutu - odlatujące kończyny i głowy w połączeniu z klimatycznym udźwiękowieniem spodobają się każdemu zwyrolowi na przepustce z [illegible]. Szkoda tylko, że gra jest [illegible] schematowa i nie wnosi nic [illegible] do gatunku. Mimo to - [illegible] □ [mazzi]

Ocena: 7+

WERDYKT Myszaqa

THQ | STRZELANINA

6 | 7 | 6 | **6**

Max Payne w bardziej brutalnym, dosadnym wydaniu... Ale na dłuższą metę potrafi znużyć

PLUSY	MINUSY
▲ krwawe przesłuchania	▼ schematy rozgrywki
▲ klimat opowieści	▼ monotonia
▲ postać Punishera	▼ uproszczenia w grafice

OCENY: [illegible] | 1 GRACZ, MEMORY | BOX8

Termin wydania wersji PAL - 15 kwietnia 2005.



SHADOW OF ROME





Przyznam szczerze, iż dziwi mnie fakt, że tematyka Imperium Rzymskiego jest tak rzadko poruszana w grach wideo. A przecież byłoby czym się zająć: wojny punickie, podbój Europy i północnej Afryki, niezliczone intrygi i nieustanna rozrywki, wśród których na pierwszy plan wysuwają się oczywiście walki gladiatorów. Capcom właśnie podjęło wyzwanie, umieszczając akcję swojej najnowszej gry, Shadow of Rome, w starożytnej krainie Wielkich Nosów, stolicy Kutasa Wielgusa, Cycusa Zwisusa i spółki.

"ET TU, BRUTE, CONTRA ME..."

Mamy rok 44 p.n.e. W idy marcowe, czyli dokładnie 15 marca, dochodzi do jednego z najsłynniejszych zamachów w historii ludzkości: w miesiąc po mianowaniu na dożywotniego dyktatora, na terenie senatu ginie Juliusz Cezar, otrzymując 23 pchnięcia sztyletem. O morderstwo zostaje oskarżony Vispanius, ojciec walczącego na germańskim froncie generała Agrippy. Ten natychmiast przybywa do Rzymu, poinformowany o tragedii przez swojego przyjaciela, 18-letniego Octavianusa, którego zaadoptował Juliusz Cezar. Nie licząc krótkiego epizodu dotyczącego walk z germańskimi barbarzyńcami, w tym właśnie miejscu rozpoczyna się właściwa akcja. Ogłoszone zostają igrzyska, których zwycięzca dokona egzekucji Vispaniusa - Agrippa przyłącza się więc do pewnej stajni gladiatorów, licząc na możliwość uratowania swojego ojca. Tymczasem Octavianus próbuje przeniknąć środowisko senatorów i poznać prawdę stojącą za całym zajściem. W ręce Gracza zostają oddane kontrola nad obydwoma bohaterami. I już na samym początku SOR dostają pierwszą pochwałę: fabuła tkwiąca korzeniami w prawdziwych zdarzeniach, acz wzbogacona o fantazję fiteracką developerów, została fachowo skonstruowana i poprowadzona tak zręcznie, że potrafi dostarczyć radości z odkrywania jej tajemnic nawet osobie obeznanej w historycznych wydarzeniach. Wszak tak generał Agrippe, czy dokładniej mówiąc - Marcus Vispanius Agrippa, jak i młody Octavianus są postaciami historycznymi, zresztą jednymi z wielu w SOR.

"ALEA IACTA EST!"

Akcja prowadzona jest naprzemiennie - raz skupia się na Agrippie, raz na Octavianusie - trzeba jednak podkreślić daleko posunięty dualizm charakteru rozgrywki. Tak daleko, że dystrybutor spokojnie mógłby do haseł reklamowych dołączyć slogan "dwa w jednym!". Mając pod kontrolą potężnego Agrippę, możesz spodziewać się jednego: będzie krwawo. Czy to w trakcie wspominanych walk z Germanami, potyczek z bandziorami, żołnierzami, czy też w trakcie szaleństw na arenach w roli gladiatora, tudzież... wyścigów rydwanów. Tak, autorzy bonusowo wzbogacili ten tytuł o sekcje wyścigowe. W trakcie swej przygody ważniesz udział w niezwykle dynamicznych i dzikich zawodach, podczas których, zważając na wytrzymałość konia, mknisz smagając biczem i wykorzystujesz wszelkie możliwe sposoby prowadzące do zwycięstwa. Przepychanki rydwanów, wykorzystanie nieco bardziej bezpośrednich argumentów w postaci bicza, topora czy trójzębu, a także kolekcjonowania różnych ciekawych bonusów - np. za stratowania niewolnika stojącego na torze - to tutaj chleb powszedni. Czyli nawet nie dwa, lecz trzy w jednym, wszak oprócz walk Agrippą i wyścigów pozostaje jeszcze działka należąca do Octavianusa, która jest niczym innym, jak grą przygodową uzupełnioną elementami skradankowymi, swoistym odpoczynkiem po przepełnionych akcją sekcjach. Chodzisz i rozmawiasz, starając się przeważnie albo kogoś śledzić, albo przedostać w jakieś pozornie niedostępne miejsce. Zamiast machać mieczem, podsłuchujesz i podglądasz przez dziurki od klucza, posuwając się w swych brutalnych zapędach najwyżej do rozbicia dzbanka na głowie przeciwnika. A to i tak tylko w wyjątkowych sytuacjach, gdy uda Ci się niepostrzeżenie przemknąć za plecami ofiary. Przez większość czasu raczej kombinujesz, by bezpiecznie przedostać się dalej bez wzbudzania zadnych podejrzeń, gdyż jesteś praktycznie bezbronny (nie licząc odstraszania zapaloną pochodnią). Jeżeli więc dasz gdzieś dała i nie zdołasz się zawczasu schować, np. wskakując do wielkiego dzbana, to szast-prast, jedno cięcie i musisz ponownie powtarzać daną lokację. Niestety, często oznacza to drażniącą metodę prób i błędów. Nowych rozwiązań tutaj nie odnajdziesz, aczkolwiek niektóre metody działania Octavianusa z pewnością Ci się spodobają - ot, wykorzystasz skórkę od banana, wygłosisz mowę na forum romanum, a do tego niejednokrotnia się przebierzesz. Ciekawym motywem jest to, że nawet w przebraniu wzbudzasz pewne podejrzenia. Niejednokrotnie zdarzy się, że jakiś "strażnik" Cię zagada i będziesz musiał się wybronić poprawną odpowiedzią na jego pytanie, której albo się domyślisz, albo poznasz ją rozmawiając wcześniej z różnymi osobami i kojarząc fakty. Ponadto w trakcie przygód przydzie Ci też zbierać monety, za które będziesz mógł zakupić różne rzeczy służące do ozdabiania pokoju Octavianusa (nawet niewolnicę!) oraz odblokować bonusowe fryzurki.

MASAKRYCZNA, PRZEPEŁNIONA KRWIĄ, RZEŹNIA, SZALONE WYŚCIGI RYDWANÓW I ELEGANCKIE SOLO SNEAKING MISSION W STAROŻYTNYM RZYMIE - NAJLEPSZA GRA O TAKIEJ TEMATYCE OD CZASÓW CENTURIONA!















Niemniej jednak to wspomniane walki Agrippą stanowią zasadniczy trzon SOR, a trzeba przyznać, że zrealizowane są wprost KAPITALNIE! Wprawdzie zbyt wielu ciosów nie mamy, ale systemowi walki nie można absolutnie nic zarzucić - obecne są nawet rzuty, uniki, możliwość wyrwania przeciwnikowi broni, sypnięcia prochem w oczy itd. Urok tkwi jednak w potężnym arsenale i wyraźnych różnicach między broniami. Mamy tu najstynniejszy miecz starożytności, czyli gladius, mamy sztylety, buławy, toporki, buzdygany, korbacze i morgensterny, włócznie, trójząb, halabardy, potężny dwuręczny miecz rodem z Final Fantasy VII czy Berserka, a do tego tarczę zwykłą i nabijaną kolcami czy też służące do walki na odległość łuk (również z podpalonymi strzałami), procę oraz leżące na ziemi głazy. Jest w czym wybierać. Jest też w co się bawić, bo autorzy przygotowali różnorodne widowiska - nie tylko "każdy na każdego" i pojedynki "1 na 1" (bossowie), ale też działania drużynowe - walki z tygrysami, szturm na wrogą twierdzę z wykorzystaniem katapulty, odbijanie zakładnika oraz rywalizację między dwoma rzeźnikami o to, kto wykończy większą ilość przeciwników i zdobędzie więcej punktów. A jak na walki gladiatorów przystało, są one naprawdę bardzo, bardzo brutalne - przyznam szczerze, że testowałem grę na pięciu różnych osobach i reakcje w każdym przypadku były podobne: okrzyki, jęki, "chrumknięcia" i łapanie się za głowę przy stosownych komentarzach. SOR to zdecydowanie jedna z najbardziej krwawych i hołdujących brutalności gier, z jakimi się spotkałem. Możesz przeciwnikowi amputować nie tylko głowę ale i ręce (możesz je też złamać). Wyobraź sobie ponad dwumetrowego bydlaka, który zatacza się po arenie, sikając krwią z obu kikutów. Co w tej sytuacji robisz? Sprawa oczywista - najpierw zadajesz cios z obrotu trzymanym w ręce ecimitarem, ślicznie ścinającym łepetynę, po czym podnosisz odseparowaną głowę z ziemi i unosisz ją w geście zwycięstwa w stronę publiczności bo... dostajesz za to 4x bonus punktowy! Chrum, chrum? Amputacje, dekapitacje, miazdzone głowy, łamane kończyny, rozpoławiane, miazdzone i podpalane ciała... Bez litości. Jeżeli oszołomiony wróg ale przewróci, to jest to tylko okazją do tego, by wjechać mu w bebechy zimnym metalem, tudzież podnieść zajść od tyłu, wbić sztylet w grzbiet i zjechać nim do pasa, zarzynając jak świnię. Jakby tego było mało, gre sama w sobie zachęca Cię do bycie jak najbardziej brutalną bestią, bo nie dość, że masz naprawdę bogate i zróżnicowane sposoby wyrządzenia krzywdy przeciwnikom, to w dodatku system naliczania punktów mobilizuje do różnicowania ich w celu stworzenia jak najlepszego widowiska. Zabaw widzów, niechaj jedzą Ci z ręki, a sam ne tym skorzystasz - rzucą Ci jedzenie lub potężniejszą broń. Prezentuje się to makabrycznie, ale tak to wyglądało w tamtych czasach. Dodaj do tego jeszcze czarny humor widoczny choćby w nazwach Salvos (np. "Im-pressed" - zmiażdżenie przeciwnika potężną prasą, "Big Roman Balls" - wyjście na arenę bez broni) a będziesz miał obraz gry skierowanej dla prawdziwych zwyrodnialców - takich jak Ty czy ja. W czym jeszcze tkwi siła SOR? Ano we wspomnianych przed momentem Salvos, czyli różnorodnych zadaniach podburzających publikę, których czeka na odblokowanie aż 192 (!) od różnych manewrów, ciosów i egzekucji, przez występ w określonym ekwipunku (np. Provocator - srebrny hełm, tarcza i maczuga), do "specjalnych" zadań - np. amputacja trzech kończyn naraz, wykonanie 20 różnych Salvos w jednym meczu itd.



■ Agrippa to kawał solidnie wkurzonego zakapiora. On naprawdę jest gotów wsadzić Ci "kuleczkę" w tyłek każdego, kto mu podskoczy.

"VENI, VIDI, VICI"

Jak zapewne zdążyłeś wywnioskować, SOR robi nie lada wrażenie, a składa się na to również wyśmienita oprawa A/V. Na pierwszy plan wybijają się masywne, doskonale zmontowane modele postaci, a zwłaszcza ich rewelacyjne twarze i wspaniale opracowana mimika. Same tekstury są już z kolei tylko zadowalającej jakości, aczkolwiek trzeba powiedzieć, że generalnie obraz gry wypada znakomicie (gladiatorzy w tych swoich hełmach po prostu rządzą!) - szczególnie w ruchu, gdyż animacja godna jest przynajmniej celnego limeryku. Postacie ładnie męczą się, ełaniają na nogach, padają na klęczki i wspaniale reagują na ciosy (np. ślicznie zatoczą się, gdy wbijesz im w bark miecz), których siła jest aż nadto odczuwalna. W grze wykorzystano całą masę efektów specjalnych (efekt olśnienia, błyszczące zbroje, bombowo wyglądający ogień i woda), a także jakże popularny ostatnimi czasy filtr bloom. Szkoda tylko, że czasem da się zauważyć aliasing i odczuć częste - na szczęście niedługie - loading times. Muzyka zaś prosi się o solidne podgłośnienie, pieszcząc uszy pompatycznymi bębnami, uspokajającymi lirami i niekiedy motywami z Bliskiego Wschodu, aczkolwiek z drugiej strony drazni mało przekonujący dubbing. SOR to solidna porcja wyśmienitej zabawy i przygody. Przygody niekrótkiej (minimum 20 godzin), a do tego obdarzonej wysokim wskaźnikiem replayability - można zaliczać areny "na złoto" odblokowywać Salvos, czy po prostu "odstrasować się". Pozycja ta jest wykonana z wyczuwalną pompą, posiadająca swój unikalny klimat - ja jestem zachwycony! □



■ TO NIE SOUL CALIBUR, BRACHU! TO JEST ŻYCIE!

Life was brutal!



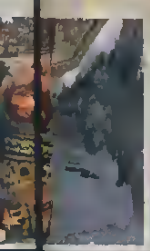
Pierwsze wrażenie niesamowite śliczna grafika, gladiatorzy i wielka zadyma (niczym afera Rywina), w której jedynymi argumentami są latające głowy, nogi, ręce i nieustannie bryzgająca fontanna brudnej krwi. Niestety, okazuje się z czasem, że zmagania na arenie to najmacniejszy element tej produkcji, bo emocje opadają - głównie za sprawą elementów skradankowych, które choć świetnie przemyślane, to jednak nieco „uspokajają" i "zamulają" zabawę. Całość łączy intrygująca i spójna fabuła, a liczne (zbyt liczne?) cut-scenki dodają iście filmowego smaczku, tworząc klimat przez duże K. Trochę irytują częste loadingi - całe szczęście, że są one bardzo krótkie. □

[Playman]

Ocena: 8+



■ Octavianus jest zniewieściały, ale odwagi mu nie brak. Kamyczkiem w takiego rajbra rzucać? Choć fakt, zawsze to lepsze, niż próba ataku bananem, czy też jabłkiem - a takie akcje się zdarzają.







WERDYKT Kaliego

CAPCOM PRZYG /BIJAT

9 9 7 8

8

Z jednej strony niesamowita grafika, z drugiej spokojna skradanka - nie każdemu taki układ musi przypasować.

PLUSY	MINUSY
▲ tematyka i klimat	▼ nie każdemu przypadnie do gustu taki podział rozgrywki
▲ brutalność	▼ częste loading times
▲ różnorodność walk... ch power	

OCENY: [illegible] 1 GRACZ, MEMORY 145KB

Piła

PROJECT: SNOWBLIND

Bardziej rozrywkowa, nastawiona na akcję wersja Deus Ex? Połączenie narracji rodem z Half-Life, stylistyki a la Perfect Dark i Killzone oraz kilku innych, modnych ostatnio elementów? Czym właściwe jest wyskakujący dość szybko i mogący ostro namieszać shooter od Crystal Dynamics?

Snowblind, Snowblind... Termin odnoszący się do nagłego oszołomienia wroga, odcięcia go od zdolności bojowych przy pomocy solidnego impulsu elektromagnetycznego. Phi! Też mi nowość. Już pierwotni neandertalczycy polując na kolety oślepiali je celnym splunięciem w oko. Z kolei Szkoci znani byli z prezentowania przed walką zawartości swoich spódniczek (horyzont pełen niemytych, gołych, poharatanych d*p to broń, której żaden dowódca nie powinien lekceważyć). Nawet nasi wojacy mieli w tej strategii swój udział - próbowali oślepiać nieprzyjaciela przez stosowanie alkoholu metylowego tylko jak zawsze wszystko im się pomieszało i zamiast uderzać we wroga, wódę lali we własne gardła (standard). Tak więc Project: Snowblind w tym temacie nie wprowadza żadnego novum. Po prostu rozwija długą, wielowiekową tradycję wojskową. Inne sprawa, za Snowblind dotyczy tu "oślepiania" maszyn, a z czasem też i bionicznie usprawnionych ludzi (a więc od prostego sypnięcie piachem w oczy trochę się różni). Ale nie wyprzedzajmy faktów ..

Po pierwsze – umrzyj młodo!

Na początku jesteś zwykłym żołnierzem (Nathan Frost)... No, może nie takim zwykłym, bo próbującym ustabilizować sytuację w objętym wojną domową Hong-Kongu z roku 2065. Na początku czeka Cię zwykły apel na dziedzińcu jednej z buddyjskich świątyń... No, może nie taki zwykły, bowiem za chwilę nadlatują tu śmigłowce republikanów, rozwalając imprezę. I żeby dopełnić ładnego obrazka - na początku zwyczajnie giniesz... No, może nie tak zwyczajnie, bo zepchnięty falą uderzeniową wkomponowujesz się w marmurowy pomnik. Wprowadzenie pędzi więc tempem dobrego rollercostera! Żołnierze skaczący na linach głowami w dół, sypiące się balustrady, Twoi towarzysze naprędce formujący małe oddziały. Ty plac po placu zabezpieczasz teren, wymykasz się wyrywanym w górę fontannom ognia, ładujesz granety prosto w bojowe roboty kroczące. Jako koło od wszystkiego zajmujesz się nawet śmigającym na niskim pułapie helikopterem (fajny, futurystyczno-agresywny design), próbując okiełznać jakoś ten wojenny chaos, ratować umierających kompanów i nie dajesz rady. Zostajesz przytłoczony. Umierasz. Ostatnich tchnień dokonujesz w otoczeniu uwijających się jak w ukropie, poddenerwowanych bio-chirurgów .. Wśród szpitalnego zgiełku i nano-implantów... A później rodzisz się ponownie

Dynamiczne otwarcie, kilka pół-interaktywnych sekwencji (możesz się rozglądać leżąc na łóżku), wreszcie właściwy trening. Filmowe wrażenie bardzo namacalne. Przyjemnie pospacerować po wojskowej bazie wkomponowanej w orientalne zabudowanie (małe kapliczki z palącymi się kadzidłami, okrągłe przejścia, dziedzińce z rozłożystymi drzewkami). Jeszcze przyjemniej posłuchać gadek szeregowców, dla których po ostatniej akcji jesteś chodzącą legendą, i tak właściwe jest przez całą grę. Trafiasz na różne pola walki, w wielu miejscach oczekują Cię jako potężnego wsparcia, w wielu ktoś lub coś odbiokuje Twoje kolejne, nowe zdolności. Bo kiedy wojskowa ekipa przywraca Ci funkcje życiowe, stajesz się pół-cyborgiem, jednoosobową armią. Implanty oczu umożliwiają Ci widzenie w ciemności, wyświetlanie na siatkówce odpowiednich informacji dotyczących obiektów, tudzież wykrywanie ruchu mimo grubych, betonowych ścian. Popracowano również nad Twoim refleksem, wytrzymałością ciała (osłona przeciw pociskom) oraz fakturą skóry (opcja termokamuflażu wrzucająca śliczny, falujący filtr na cały ekran). Specjalne zdolności aktywują się w kolejnych misjach, zużywają wskaźnik bionicznej energii, ale wykorzystanie ich pozwala naprawdę zarządzić na polu akcji. Bullet-time, grupy republikanów obserwowane w zwolnionym tempie, pociski shotguna wywalające denatów na kilka metrów w powietrze, szybkie przełączenie na migoczącą powłokę balistyczną i chłodna pogarda dla prób zatrzymania Twojego pochodu... Graficznie i pod względem klimatu takie momenty to tutaj potęga!

Po drugie – poznej swoje blokowisko

Zlekceważyłem ten motyw (początkowo), ale później na siłę zacząłem go sprawdzać i... hmmm... po prostu wszedł mi w krew. Był takim impulsem, po którym zacząłem łapać o co w Project: Snowblind tak naprawdę biega. O czym mówię? O wyrzucaniu przed siebie energetycznych zapór. To jedna z opcji. Ciskasz w wybranym kierunku małe urządzonko, a ono stawia przeźroczysty mur z wycięciem u góry. Na skuteczne prowadzenie ostrzału. Nic, mała rzecz, ale wystarczy, że nauczysz się ją wykorzystywać, by odbijanie ulic pełnych wrogich jednostek stało się chłodną, dobrze



■ Noc, kolorowe poświaty neonów, asfalt mokry od deszczu. Dobre miejsce na rozwolnienie kilku uzbrojonych boików



■ Z przodu buddyjskie pagody, w tle oszklone wieżowce i helikoptecy krążące w przestrzeni powietrznej. Ładna miejscówka

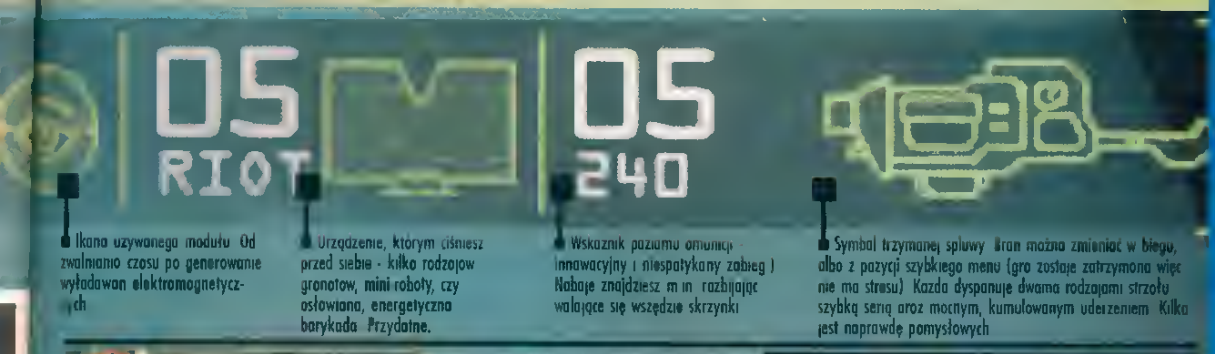


■ Przeciwnicy nie zawsze perfekcyjnie reagują na impet kul - czasem tylko łapią się za brzuch, niemrawo padając na glebę. Ale jak już polecą po solidnym strzale, to jest co oglądać. Fizyko pozwala też niszczyć i przestawiać elementy otoczenia



■ Nie obyło się bez przejmowania potężnych, obrotowych dział. W końcu to wojenny front i masowe wyzynanie biegających w dole oddziałów powinno mieć miejsce! Ofkoz przeciwnicy też potrafią zasiąść za taką lufą

Piła



Ikona używanego modułu. Od zwalniano czasu po generowanie wyładowań elektromagnetycznych

Urządzenie, którym ciśniesz przed siebie - kilka rodzajów granatów, mini roboty, czy osłowiana, energetyczna barykada. Przydatne.

Wskaźnik poziomu amunicji - innowacyjny i niespotykany zabieg! Naboje znajdziesz m.in. rozbijając walające się wszędzie skrzynki

Symbol trzymanej spluwy. Broń można zmieniać w biegu, albo z pozycji szybkiego menu (gra zostaje zatrzymana więc nie ma stresu). Każda dysponuje dwoma rodzajami strzału: szybką serią oraz mocnym, kumulowanym uderzeniem. Kilka jest naprawdę pomysłowych



wykalkulowaną rzezią. Wybiważ się sam na innych zawalonych gruzem, gdzie co rusz walają się wraki samochodów, gdzie w budynkach na około siedzą snajperzy, obok Ciebie ostrzeliwują się Twoi towarzysze, a przed Tobą kłębią się wielkoosobowe oddziały i kroczące roboty. Klimat niesamowity. Ty centymetr po centymetrze zdobywasz przedpole, chroniąc się za kolejnymi zaporami. A później nagle znikasz, wyskakujesz za plecami głównej ekipy wroga, odpalasz tryb zwolnionego czasu i robisz z nich fruwające mięcho. Coś pięknego! Kombinowanie na inne sposoby niż parcie z karabinem przed siebie samoczynnie napędza nowe rozwiązania, solidnie budując gameplay.

Wprawdzie levele w Project: Snowblind na pierwszy rzut oka nie powalają rozległością (jest dobrze, ale nie ma jakiejś rewolucji), niemniej z czasem odkrywają swoją największą siłę - zmaczki. Drobne przejścia, boczne korytarze, maskowane sekrety budynków... Odpowiednio wykorzystując specyfikę terenu można większe starcia rozgrywać na kilka sposobów - czy przedzierając się przez zawalone pokoje i wychodząc na tyłach wroga, czy sprawdzając wyższe kondygnacje bocznych wieżowców (snajperka), czy wspinając się po ogrodzeniach (bo jest i taka opcja), skacząc z jednego okna w drugie itd. Taki miks + bioniczne zdolności tworzą walącą w czachę mieszankę. Na tym jednak kreatywność ekipy z Crystal Dynamics się nie



wypada wporzo. Samochody elegancko przebijają się przez nierówności terenu (lawirowanie podziemnym parkingiem to przykładowy obrazek), większe mechy wymagają opanowania niezależnego skręcania kabiny i nóg, z kolei czołgi miażdżą masą oraz siłą ognia. Czyli wszystko jest tak, jak być powinno. Trochę zestanawia natomiast inteligencja wrogów.



Zdobycie czołgu i majestatyczny przejazd przez dotknięte zębem wojny osiedla ma klimat. Salwa w fortyfikacje wroga to jest to!

Dlaczego? Bo wypada dość... hmmm... specyficznie. Żołnierze Republiki potrafią wyskakiwać z wyższych kondygnacji, uderzać grupami, czaić się za osłonami terenu, strzelać przez okna itd. Wszystko jednak na dużych polach batalii, w huku rozsiających maszyn i wśród pocisków artylerii rozwalających ściany. Z kolei w wąskich uliczkach, jeśli zaczniesz powoli przemierzać teren, swoje oddziały puszczać przodem - gostkowie zaczynają się plątać, zatrzymywać w miejscu i ogólnie tracą na inwencji. Nie zmienia to faktu, że będziesz świadkiem wielu złożonych zdarzeń, przejmowanie maszyn, działek i rozwalania różnych miejskich konstrukcji.

Po trzecie – oślepnij!

Wprawdzie sprawdziłem tylko wersję dla konsoli Sony, nie i tak to, co tutaj zobaczyłem, pozwala wyciągnąć jeden wniosek. Project: Snowblind to najwyższa półka, jeśli chodzi o współczesne shootery FPP. Bump-mapping na teksturach, kałuże odbijające całe otoczenie, a przy tym obdarzone falującą powierzchnią, drobinki liści unoszące się w powietrzu, ruchome plandeki, realistycznie opracowana drzewa, masa rozmyć i poświat. Wygląda to fantastycznie. Dzielnice pełne neonów skąpane w mroku nocy przywodzą na myśl Perfect Dark, a już kawałek dalej gra wrzuca Cię w jasną aurę poranka (zawodowy bloom) wśród rozoranych pociskami, na poły spalonych budynków. A wszystko elegancko się sypie podczas deszczu wystrzałów - czołgi zmiatają kawałki budynków, Twoi wojacy wybijają okna, drobny ostrzał szarpie tynkiem (jest nawet obowiązkowe, matrixowe rąbanie do marmurowych filarów). Zestawienie nowoczesnej technologii, strzelistych wieżowców, orientalnej architektury, gruzów oraz sporadycznej roślinności dało niesamowity efekt. Takiego połączenia nie było jeszcze w żadnej innej grze. Owszem, czasem trafisz



Oczywiście na ulicach poza Tobą walczą też inne oddziały. Przyjemnie popatrzeć na ich ostrzał i ogólną zadymę (nie mówiąc już o mosówce w multiplayerze!). Efekt rozpryskujących się iskier opracowany zawadawa

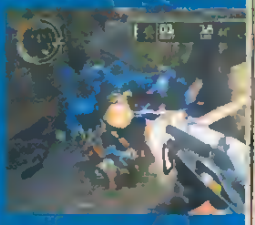


Za krótka, za duże cycki!



Siłę Snowblind tkwi w możliwości obrania różnych dróg prowadzących do celu. Korzystanie z kanałów wentylacyjnych czy możliwość przejęcia kontroli nad elektronicznymi strażnikami stanowi bardziej alternatywę, niż konieczność. W temacie demolki (spora sprzętu, można poszaleć) jest gites, choć samej wymianie ognia przydałby się bardziej odczuwalny power. Wrażenie psuje "drewniana" animacja postaci i raczej średnio udany design niektórych z nich (przy tokim Killzone momentami wręcz biedny), oraz długość zabawy (2 wieczory i pozamiatane). Konkretny, ale i nie pozbawiony poważnych wad ten Snowblind. ☐ [kujot]

Ocena: 8+

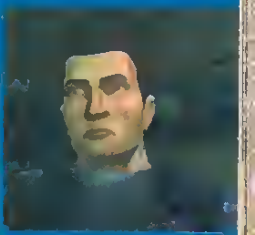


Kolorowa wojna



Snowblind to taki Killzone w wersji arcade - szybszy, bardziej kolorowy, mniej realistyczny. Ale to nie przeszkadza mi bawić się lepiej, niż przy produkcie Guerrilli (wielkim fanem KZ nigdy nie byłem z uwagi na "dynamikę"). Jedyne, co mnie irytuje, to wrażenie strasznie prostackiego designu, choć w sumie na pierwszy rzut oka tego nie widać. Kojarzy mi się z "klockowatym" Disruptorem na PSX-a (mimo oczywistej przepaści, która dzieli te tytuły). Wystarczy popatrzeć na głównego bohatera - toż ten facet jakby z kopalni wyszedł! ☐ [S]

Ocena: 8+





■ Wojna o różnych porach dnia, w różnych sceneriach (od eleganckich wnętrz, po zaśmiecone dzielnice). Eksplozje uderzają zawsze i wszędzie. Polecam wizytę w biurowcu, w który za moment trafia artyleria.

■ Przeciskanie się ciasnymi, zawalonymi uliczkami to już inna strategia. Przydaje się spowolnienie czasu, by podbiec do grupki wrogich zwiadowców i odstrzelić im głowy.

■ Chłopaki w tych śmieciach znaleźli całkiem jeszcze świeżą, funkcjonalną kabinę! Jatka gotowa. AI kompanów nie powala, ale fajnie potrafią się osłaniać i zabezpieczać teren.

na kilka uproszczeń w terenie, do tego zamknięte lokacje jakoś nie powalają rozmachem wykonania, ale główne, mistrzowskie opracowanie otwartych scenerii góruje nad tymi niedociągnięciami. Płynny framerate, masa biegających przed Tobą postaci, efekt dymu i smug powstających przy eksplozjach tylko mnie w tym przekonaniu utwierdziły.

Scenenusz kusi co chwile nowymi zagraniami i efektownie wkomponowanymi w Twoją podróż scenkami przerywnikowymi. Wprawdzie muszę się przyczepić do wyglądu i designu postaci (trochę uproszczeń, mało przekonywające twarze oraz mimika), ale już sama reżyseria kolejnych zdarzeń ma dynamikę i daje poczucie nieustannego ruchu w otoczeniu. Szturm przez oszklone budynki, powolne przebijanie się z oddziałem przez zdemolowane, pełne kurzu blokowiska, tropienie hakerów blokujących komputerowe systemy, rozwalanie wielkich dział, szybkie przeprowadzenie operacji ratunkowej - historia podana jest naprawdę ciekawie, z trafionym, futurystyczno-militarnym zacięciem. Trochę nie przekonał mnie sam główny bohater (wygląda jak rozpity aktorzyna, a nie twardy komandos), ale w końcu to shooter FPP i we właściwej grze niewiele go widać, ghe, ghe!





■ Kolorystyka zdecydowanie odmienna od Killzone, ale kilka późniejszych, zdezelowanych blokowisk budzi lekkie skojarzenia.

Zestawienie zurbanizowanego, masowego frontu i cichej infiltracji baz... Futurystycznej technologii i orientalnych, starożytnych symboli... Drapaczy chmur, rozłożystych drzew i dalekowschodniej architektury... To musiało przykuć uwagę.

Po czwarte - sprawdź, co mama dała Ci na drogę

Na szczęście nie ruszono tropem innych topowych strzelanin FPP i nie oddano Ci tylko dwóch spluw do użytku (jak w Halo czy Killzone). Nathan dźwiga ze sobą całą zbrojownię i cóż .. Po ograniczonych i ciężkich przeprawach z Helghastami było to dla mnie miłą odmianą. W końcu przyjemnie jest ściągnąć kilku gości futurystyczną snajperką, dla pewności posłać rakietę, zaraz wyjąć miotacz plazmy, podbiec do niedobitków i z bliska pogłaskać ich jęzorami energii. Developer pobawił się też w bardziej wyszukane uzbrojenie - dzięki pistoletowi na strzałki z impulsem elektrycznym włamiesz się do dowolnego urządzenie lub panelu komputerowego. Od wpinanie się do systemu kamer, przez przejmowanie stacjonarnych karabinków, aż po podbieganie do mechów, wbijanie im takiej hackerskiej "szpili" i rozwalanie co cięższych fortyfikacji worga (ot, zdolna sterowanie). Bywa miło, naprawdę! Szybko zgarniesz też ręczny miotacz energii kinetycznej, pozwalający odepchnąć bądź przyciągnąć jakiś obiekt. Można również wyrzucać małe, pająkowate roboty samoczynnie zajmujące się najbliższymi delikwentami. Każde ze spluw ma podwójny system ognia (standardowy i kumulacyjny) - strzelba w tym drugim przypadku woli chmarą przylepiających się ładunków, laser energetyczną bombą, a np. miotacz samonaprowadzającą się chmarą wiązek. Z "prac ręcznych" odkryjesz natomiast prosty strzał w ryja, ewentualnie podnoszenie i ciskanie drobnych obiektów otoczenia. Jednym słowem będziesz miał co robić.



Przy całym tym zestawie unikalnych zdolności, pojazdów oraz złożonych scenerii solidnym błędem byłoby wypuścić z Project: Snowblind trybu multiplayer. I rzeczywiście, takowy został tu zaimplementowany (online i local network, brak splitscreenu). Możliwość jatki do 16 Graczy, zróżnicowane postaci, zespołowe rajdy, wysadzanie bazy przeciwnej drużyny przez dostarczenie do niej bomby, polowanie w czasowym trybie niewidzialności, czy standardowe rzeźnia ze zdobywaniem flagi w tle - jest wszystko! Wrzuć sobie taką układankę w teatr buddyjskich świątyń, naprędce zbudowanych barykad, podziemnych baz i jeżdżących czołgów, a poczujesz, że już dawno powinieneś tam być. Wieloosobowe prowadzenie wojny pochłania bez reszty.



A na koniec – nie sadź drzewa, nie płódź syna

Są ciekawsze rzeczy do zrobienia! Sprawdź, co przygotowała ekipa z Crystal Dynamics, lawirując gdzieś między światami Halo i Killzone. To już samo w sobie brzmi intrygująco! Bo niby znowu wpadasz w zurbanizowany, futurystyczny konflikt, a jednak jest on inaczej podany. Odmienny, dużo bardziej kolorowy design, opływowe, mniej egresywne projekty broni, kontrastowa zestawienie architektury. Wprawdzie trochę zmartwiła mnie liczba misji (tylko 11), ale z drugiej strony w większości z nich można na tyle kombinować, by z chęcią sprawdzić je kilkukrotnie. I ja właśnie zamierzam to zrobić. Project: Snowblind ma pomysł, wykonanie oraz potencjał. Czego chcesz więcej? Frytek i coli?! □



WERDYKT Myszaqa

CRYSTAL D. STRZELANINA

9 8 8

9-

Wyprawa do futurystycznego Hong-Kongu, która celnie mierzy na pozornie ustabilizowanym rynku FPS-ów

PLUSY	MINUSY
▲ wykonanie/design otwartych scenerii	▼ trochę za krótka
▲ kombinowanie na polu walki	▼ wygląd niektórych postaci
▲ mechaniczne jednostki	

OCENY: STAR: 8- | 1 GRACZ, 2-16 GRACZY ONLINE, MEMORY 230KB

Istnieje także wersja dla Xboxa.

TimeSplitters

Future Perfect



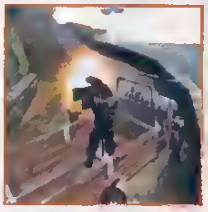
podróże w czasie to jeden z tych tematów, o których ludzkość śni po bardziej zapitych nocach, a który w momencie jego urzeczywistnienia wysłałby nas wszystkich na wakacje pt. "zaglada przez własną głupotę". Tak samo zresztą jak patent z nieśmiertelnością. Marzenie naukowców... Jeśli jednak stałoby się prawdą, natychmiast musielibyśmy się wyrznąć co do nogi, bo jak tu u licha utrzymać tyle pokoleń na jednej Ziemi? I taki to właśnie jest - marzymy, choć sens tego byłby bardzo wątpliwy (to się podobno nazywa syndromem eeksu z własną siostrą). Dlatego już lepiej zarzucić TimeSplitters Futura Perfect! W czasie pośmigasz, i wyrżniesz kilka ładnych nacji, tylko z tą siostrą mogą być problemy. Ale trafi się skąpo odziana Pani Zombiak - może być?

Nazywasz się Cortez, za Obcymi mącącymi w kontinuum czasowym latasz odkąd pamiętasz! I teraz nie jest inaczej. Musisz wyrwać im kryształy pozwalające na beztroskie podróżowanie po kolejnych epokach. Brzmi poważnie? Być może, ale jeśli dodam, że za tym kryją się scenariusz pełen jajcarskich postaci, debilnych gadek, a Twój chłopek wygląda i zachowuje się jak bardziej wyluzowany kuzyn Riddicka (łysa pała, sterydy i okularki), to co? Nabierzesz trochę odwagi? Sięgniesz po pada? No, ja myślę! Tym bardziej, że tryb dla samotnego Gracza prezentuje się teraz niezwykle kusząco. Znów skeczesz po maksymalnie różnych wycinkach naszej historii (+realia futurystyczne), ale postawione tam zadania oraz wspomagający Cię kompani nie pozwolą Ci czuć się zagubionym. Ba! Nie pozwolą Ci się czuć nawet przez chwilę znudzonym! Za szybkie wprowadzanie w temat posłuży przeprawa przez skalisty, targany tumenami piachu, futurystyczny kanion. A później już jest z górki. Szkocje podczas operacji z Drugiej Wojny Światowej, przekradanie się zamkowymi dziedzińcami i pomoc wąsatemu lordowi w dywersyjnej akcji o niezwykle wysokim znaczeniu strategicznym (czyli znowu będzie o ratowaniu jakiejś dupeczki)? Czemu nie! Tym bardziej, że da radę nabić sobie tutaj tak życiową doświadczenia, jak rajd zdezelowaną ciężarówką czy bycie świadkiem rozmarowania się dwupłatowca na pięknym, wiktoriańskim dachu. Zawsze coś!

Samotna rozgrywka dzieli się na trzy fazy. Ostre rąbanie z przeroznych, co chwila znajdowanych zabawek, realizowanie prostych, logicznych questów i ochranianie towarzyszącej Ci osoby. Całość solidnie wymieszane, podane z różnym natężeniem. Obcowanie z wąsatym gogusiem z lat sześćdziesiątych, który "sprytnie" przekrada się kanałami wychodząc w centrum obozu szkoleniowego nieprzyjaciela zapada w pamięć (głównie na zasadzie - skąd oni wzięli tego jemioła?!). Trzeba mu ratować skórę siejąc ze snajperki do osaczających go żołnierzy. Nie powiem - widok na przedpole całkiem imponujący. A później biegacie przebrani w leteksowe cluszki uruchamiając generator prądu. Agenci profesjonalni inaczej! Dalej jest mega dynamiczny rajd na pędzącym pociągu zakończony scenką rodem z Austine Powersa (czyli Bond w wydaniu dla upośledzonych). I wtedy tak naprawdę zaczyna się karuzela. Nie chcę zdradzać za dużo, ale schodzka w nawiedzonym domu z ponętną laseczką w minispódniczce śniłaby mi się po nocach, gdyby nie mój chłodny, recenzancki dystans. Zresztą masakryczno-luzacki klimat przewinie się tu jeszcze przez niejedną misję, stanowiąc o sile tego produktu. Oczywiście trafisz też na futurystyczne potyczki z robotami, twardą, bagienną przeprawę przez Wietnam, czy nocne eskapady w podejrzanym klubie... Repertuar jak z katalogu biura podróży.

Pętle czasowe - nowość, którą postanowiła wykorzystać wesoła ekipa z Free Radical Design. I to wykorzystać w sposób naprawdę rajcowny. Co rusz bowiem spotykasz siebie z niedalekiej przyszłości i widzisz jak ten drugi pomaga Ci w trudniejszych momentach. Podaje klucz, zajmuje się wywalaniem rakiet do szarżującego helikoptera, odblokowuje drogę, neutralizuje duchy przy pomocy nowoczesnego sprzętu itd.



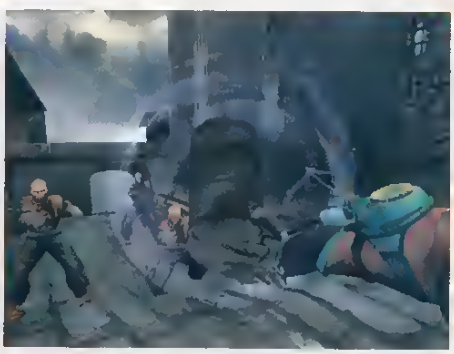






■ Arsenał od wielkich, futurystycznych spluw po dziadowskie, łamane dubeltówki.







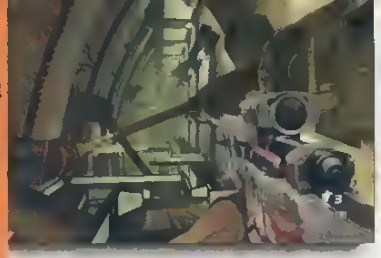
Błyszczy niczym glaca Corteza



tryb [illegible] dodał [illegible] stanowi solidny impuls do sięgnięcia po grę czym w przypadku poprzednich części bywało różnie), zwłaszcza dla miłośników trybu cooperative no. Niektóre zadania w trybie Challenge [illegible] dają czas (np. jazda sztywnym kołem na czas czy ciskanie skrzynkami w zombiaki). Oczywiście duże głowne to wszelkiej natki multiplayerowe starcie zarówno z "multiopującymi", "online'ującymi", jak i zlikwidowanymi zadymiarzami, niemniej nastawionymi na singla Graczem też śmiało można nowe TS polubić.

[Kajot]

Ocena: 8+



■ Część lokacji ma chłodny, świetnie rozplanowany design. W części wieje trochę pustką.

■ Furą możesz beztrosko rozjeżdżając przeciwników, albo zając się dziełkiem zamontowanym na pace. Rajd z towarzyszącymi Ci postaciami podkręca adrenolinę.

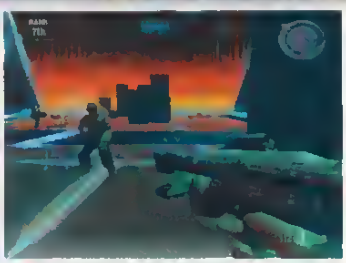
Ty musisz go tylko ostaniać albo odwdzięczyć się w inny sposób. Za moment jednak następuje zamiana ról - docierasz do momantu w czasie kiedy jestas juz tym "przyszłościowym Cortezem" i chcesz pomóc swojemu altarego z niedawnej przeszłości. Robisz więc dokładnie to, co jeszcze przed chwilą obserwowałeś na drugim planie (np. łapiesz rakietnicę i zajmujesz się śmigłowcem). Niazłe? Niezle! Pomysłowe? Pomysłowe! Walnąć soble w ryja za ciągłe powtarzanie? Walnąć! Hmmm... No, to się wkopałem.

Umiejscowienie pojazdów w shooterze FPP to silna tandencja w ostatnich produkcjach z tego gatunku, tek więc w Future Perfect nie jest to jakimś przełomowym pomysłem. Szczerze powiedziawszy nie jest nawet pomysłam w pełni dopracowanym, bo łatwo zablokować się maszyną w wąskich korytarzach, szczególnie jeśli po drodze lezy mesa pudeł czy innych śmieci. No i większymi, masywniejszymi furgonami jeździ się trochę ze zbyt dużą bezwładnoscią. Fajnie natomiast, że towarzysząca Cortezowi postać moze pruć z zamontowanego tu działka, pomagając w przeprawie. Sytuacja odwrotne tez wchodzi w rachubę, nie mówiąc juz o kumplu startującym razem z Tobą w trybie kooperacji. A po takich rajdach przyjdzie tez czas na bardziej "intaligenckie" rozrywki w postaci uruchomiania komputerów, podpalanie racą przebitych beczek benzyny, czy operowania wysięgnikiem dźwigu. Różnorodność pełną gębą. Szczytem perwersji jest natomiast wyścig przy uzyciu wypchanego kota, ktory wydaje miaucząco-warczące dzwięki symulując silnik (w trybie Challenge). Zarzuca nim jak starą szmatą, a Ty tarzasz się ze smiechy przed telewizorem.

Jednoosobowy scenariusz jednoosobowym scenariuszam (choc dobry to nie starcza na długo), ale przeciez kwintesencją TimaSplitters jest mesowa młócka. I tutaj będziesz miał w czym wybiarać. Na początek kooperacja z kumplem w trybie przygodowym. We dwóch pomyke się przez przygotowane zdarzenia neprawdę wesoło: bossów wysyłając na tamten swiat w fachowych, niamel stretegicznych układach. Polecam. Podzielony ekran mozna też wykorzystac do multiplayerowej łaźni, choc 1/4 ekranu to nie to samo, co rozwalka przez sieć. Szesnaście osób, headsety, przemyślane ciasne zabudowania albo rozległe mapyl. Obie konsolki (PS2 i Xbox) az walą iskrami od mozliwosci. Posiadacze GC, a takze osoby bez dostępu do netu nie mają jednak co biadolić, bo Future Perfect to przeciez masa trybow oraz dodatkowych wyzwań - i to zarówno do rozegrania z kumplem bekającym piwskiem w ucho, jak i szwandającymi się wszędzia botami, które tej unikalnej zdolnosci nie posiadły. Nawet samotna eksterminacja melp-zombiaków w opuszczonej posiadłosci, czy przejazdzka gondolą po Wenecji w celu eliminacji karcianych demonów wciągają po lekkiaj zajawce. W koncu zestaw zadan typu Chellange zawsze napędzał grze lokalnych, wsiowych mistrzów.

Masterowanie kolejnych trybów pozwala m.in. odblokować całe moze postaci do wielosobowej rozgrywki. A tu jest pełny sejgon - od powyginanych zombieków, przegnitych małp, fanow sado-maso, az po zupełnie zmutowane stwory, skąpo odziane lasaczki, pomylonych zolnierzy czy przeoranych kosiarką świniaki!

Tradycyjnie pojawił się tez edytor map pozwalający na wybór stylistyki w jakiej chcesz utrzymać swoją planszę, oświetlenie, no i oczywiscie układu ścian oraz obiektow. Wesprzyj to naprawdę szeroką paletą potężnych, wielofunkcyjnych pukawek, a uzyskasz obraz niesamowicie szybkiej, konfigurowelnej na wszystkie strony jatki.



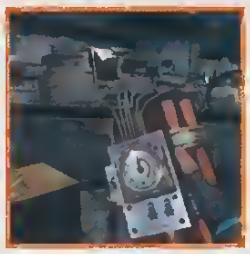
Komiksowa, nieco karykaturalna stylistyka zawsza była domeną TimeSplitters. Motyw ten jest teraz swietnie widoczny. Dlaczego? Ze względu na ostre jak zyleta tekstury, duze, płynnie wymodelowane postacie, ich zameszyste ruchy i przesadną mimikę? Soczystą paletę kolorow i mega płynną animację? A moze dzięki zastosowaniu zaawansowanej fizyki otaczającego Cię świata (przeciwnicy latają po mocniejszych seriach jak pomyleni, część otoczenia eksploduje, wybrane obiekty mozna unosić i pchać przed sobą dzięki rękawicy antygrawitacyjnej)? Sam nie wiem... Moza Ty masz jakiś pomysł? Ze niby luzecki klimacik podbijają drobne zdarzenie w postaci pijanego strażnika mamroczącego do siebie, że jest "Bogiem wartowników i bez niago nic się nie uda", albo rozmowy niemieckojęzycznych babeczek, które zdradzają sobie tajemnicę "inicjacji" na specjalną członkinię warty swojago dowódcy, po którym trochę boli przy siadaniu"? Hmmm... To moze na całość wpływa jeszcze trafnie dobrana muza - od motywów folkiory-stycznych, po industralne, szybkie brzmienia? A zapach z kuchni mojej sąsiadki, Pani Joli? No dobra, z tym ostatnim to się zagalopowałem, ale ona podobno i tak umia robić tylko bigos, albo iode.

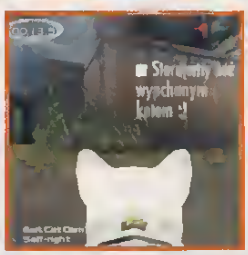
Nad tą odsłoną TimaSplitters czuwał inny wydawca (wszędobylskie EA), co chybe widać. Tryb fabularny zyskał jednego bohatera, większą liczbę skryptowanych zdarzeń, bardziej luzacki klimat i ironiczne podajście do manipulacji czasem (pętle). Nadel jednak jest to bardziej wieloosobowy shooter niz zamknięta, samodzielna wyprawe dla samotnego Gracza (tryb Story to tylko 13 laveli). Cholernie udany, rajcujący shooter - a to przeciez najwazniejsze!

Ciekawszy tryb przygodowy, klimat z większą dawką brutalności i jajcarskich dialogów... Nowy wydawca (EA), nowe podejście!









WERDYKT Myszojo

EA | STRZELANINA

9 9 9 **9-**

Od biegania po wielkich Zeppelinach po więzienie na marsie. Różnorodność powala!

PLUSY	MINUSY
ciekawszy scenariusz	nie do końca dla jednego Gracza
różnorodność kooperacja	AI przeciwników
[illegible]	

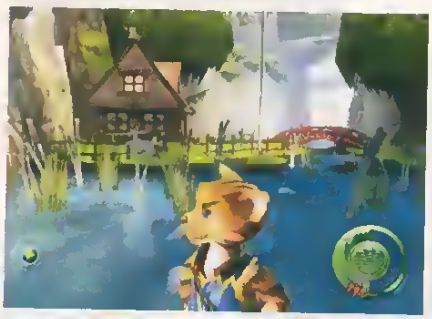
OCENY: [illegible] 8- | 1-4 GRACZY, 2-16 ONLINE, I-LINK, MEMORY 220KB

Termin wydania wersji PAL: 25 marca 2005.

LEGEND OF KAY

ŁY koleś chce podbić świat, więc heros postanawia stawić mu czoła. Blablabla... Wyświechtany temat, obrobiony na wszelkie możliwe sposoby. Tytułowy Kay to zadziorny kociak ćwiczący sztuki walk, który z pomocą miecza, czarów i combosów pragnie wybawić wszystkich jeńców wojennych z niewoli. (...) Już mi się chce rzygać. Mam dość tych wszystkich gier, w których fabuła jest grana w tym samym tempie, a schematy wypływają z ekranu telewizora na każdym kroku. Tym bardziej zrobiło mi się niedobrze, gdy ujrzałem główną postać, dziwnym zbiegiem okoliczności przypominającą... Ratcheta.

Zacząłem od nerobienia smrodu, ale w rzeczy samej gra w pierwszym momencie odepchnęła mnie od siebie. Cukierkowy świat, bieganie po sznureczku od questu do questu (siatka zależności), szkolenie u mistrza i jatka z niewymagającymi przeciwnikami... Dopiero po upływie ok. dwóch godzin wczułem się w klimat, gdy doszło do mnie, że przeciwnicy (przerośnięte szczury, a jakżeż!) potrafią kombinować podczas walki bezpośredniej (uciekają, blokują), a i wzywać posiłki. "No, coś tam czają" - pomyślałem. Kolejne artefakty i łykane zdolności utwierdzały mnie w przekonaniu, że gra ma potencjał - Kay sprawnie macha mieczykiem i ataki łączy w combosy. Aby jatkę uczynić jak najbardziej widowiskową, w trakcie naparzania oprawcy wyskakuje znak informacyjny (strzałka), gdzie stoi kolejny z nich, aby mykiem "trójkąt+ruch gałką" przemieścić się w okamgnieniu w jego pobliże, wykonując salta. Całkiem słusznie nasuwa się skojarzenie z The Mark of Kri. Dynamiczna akcja, w dwóch słowach, jednak na dłuższą metę tanie to zagrenia, nużące. In plus wypada zróżnicowanie technik oraz natłok wyspecjalizowanych rodzajów broni, przydatnych w określonych sytuacjach i przeciwko określonym przeciwnikom. W kwestii eksploracji będzie krótko - autorzy zawarli zbyt mało konkretnych wskazówek, gdzie podążać, w efekcie czego nieraz zderzyło mi się kręcić po lokacjach, nie bardzo wiedząc w jakim celu. Ot, choć gra jest przeznaczone dla młodszej widowni, napotkane postacie są gadułami i przez ekran przewijają się ściany tekstu, który należy uważnie czytać w celu wyłowienia cennych informacji. A jak mam awersję do takich akcji od czasu MGS2,).





Podobnie jak tuzy gatunku, Legend of Kay kładzie spory nacisk na rozwój postaci (RPG?) - warto zbierać tokeny, od czasu do czasu wysilić się niczym szczypior na wiosnę, co by zdobyć bonusowe popierdółki i przystąpić do walki z napakowanym bossem w pełnym możliwym rynsztunku. Szczególnie ten ostatni, Imperator Shun - dowódca potężnej armii goryli, czyli ZŁY - może Ci zepsuć sporo krwi, zanim się z nim uporasz, oczywiście pod warunkiem, że dobrnąsz do końca gry. A nie jest to takie oczywiste, bowiem jak zdążyłem już zasugerować - Legend of Kay nie jest tytułem wybitnym, a ponadto oprawa graficzna nie sprawia, że chce się przejść kolejny poziom tylko dlatego, aby zobaczyć wodotryski przygotowane przez developera. Momentami można ujrzeć wręcz spartańskie lokacje, bez polotu designerskiego, a framerate dławi się i krztusi. Muzyka wypada całkiem wporzo, nie przeszkadza, przy okazji wybranych





EYETOY ANTIGRAV

Kam[illegible] (obecnie [illegible] ej chwili najpopularniejszy konsolowy gadżet, nic więc dziwnego, że jest solidnie supportowana przez developerów. Do tej pory ów support polegał na dostarczeniu mniej lub bardziej grywalnych pakietów mini-gier, tymczasem EyeToy: AntiGrev stenowi integralną całość opartą na jednym pomyśle, będącym połączeniem pomysłów z Airbleda'a, Wipeouta i Amplitude (którego producentem również jest Harmonix). Ten koktajl smakuje zaskakująco dobrze!

Zacznijmy od tego, że na ekranie nie widać sylwetki Gracza, do czego zdążyły nas przyzwyczaić poprzednie produkcje przeznaczone dla ET. Możemy za to obserwować posteć (kilka do wyboru) śmigającą na antygrawitacyjnej desce po jednej z pięciu dostępnych tras. Podstawą do tego, by się dobrze bawić, jest zgrabnie skonstruowany system kalibracji - można do niego wrócić w każdej chwili i dokonań zmian w ustawieniach, jeśli gra nie wychwytuje ruchu tak, jak powinna. Screeny mogą sugerować, że sterowanie przypomina to z Nights (składanka Sega SuperStars), ale to mylne wrażenie. Do balansowania postacią nie używa się bowiem rąk, lecz głowy! Jej przechylenie w lewo lub prawo oznacza zmianę kierunku poruszania się postaci, z kolei nechylenie się lub kucnięcie odpala boosta (przyspieszanie dają też specjalne fragmenty trasy - zupełnie jak w Wipeoucie, którego zresztą ET:AG miejscami przypomina). Po trasach można się poruszać zarówno w swobodny sposób, jak i po ograniczających ruch ne boki szynach - wówczas przydatna okazują się ręce, za pomocą których należy zbierać rozmieszczone po drodze ikony przyspieszające. Od czasu do czasu przyjdzie też nachylić się lub skoczyć, by uniknąć pojawiającej się znienacka przeszkody. Niektóre fragmenty tras zmuszają do ruchu w pełnym trójwymiarze - postać lewituje, a Gracz odpowiednio wychylając głowę (już nie tylko w boki, ale i w górę/dół) stara się przelatywać przez zawieszone w powietrzu pierścienie.



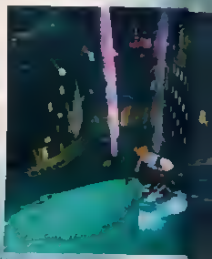


Po opanowaniu sterowanie można zabrać się za wykręcanie rekordowych czasów i wygrywanie z zawodnikami kierowanymi przez konsolę (tryb Speed). To pozwoli odkryć kolejne trasy i ich "zhardkorowiona" wariacje (sprowadzające się w zasadzie do bardziej agresywnej jazdy rywali). Drugi tryb (Style) polega na wykręcaniu odpowiedniej punktacji za pomocą trików. Zgedza się, w ET:AG możesz czesać całkiem fachowe kombinacje! System jest mocno intuicyjny i polega na wymachiwaniu kończynami - kręceniu półkółek, energicznym wyrzucaniu ręki w określonym kierunku itd. Nie jest to tak precyzyjna zabawa jak samo starowanie postacią, toteż siłą rzeczy sprawia mniejszą radość od trybu Speed. Można się też pobawić się multiplayerem (do 4 Graczy), jednak z oczywistych względów zeliczania trasy odbywe się po kolei.

Trasy obfitują w liczne rozgałęzienia i alternatywne ścieżki, co urozmaica każdy kolejny przejazd. Szkoda tylko, że przygotowane miejscówki wyglądają jak debiutanckie wprawki domorosłego programisty. Owszem, na każdej jest całkiem sporo obiektów i podczas wyścigu cały czas coś się dzieje - mamy wodospady, ulice wypełnione śmigającymi w tą i z powrotem poduszkowcami, pulsujące barwami neony - ale ich wykonania pozostawia sporo do życzenia (poskąpiono tekstur). Na dodatek przy tym ubóstwie graficznym animacja potrafi







Zabrakło "iskry"



Szybka lekcja dla twórców tej gry - w dzisiejszych czasach nie wystarczy skopiować kilku sprawdzonych pomysłów (różne bronie, elementy przygodowe, jazda na zwierzętach), połączyć ich w jedno i zaserwować Groczom. Potrzebne jest coś więcej, a tutaj tego nie ma. Brakuje humoru (integralny element platformerów) oraz ciekawych bohaterów. Walki i eksploracja są schematyczne do bólu. Co ciekawe, przy tak przeciętnej oprawie graficznej Legend of Kay potrafi czasem zwolnić! A gra wyszła tylko na PS2, więc był czas na optymalizację kodu. Jasne, że w sumie tytuł ten jest do przełknięcia (orientalno muzo robi klimat), ale przy konkurencji jest co najwyżej średniakiem. Jeśli masz więcej niż 12 lat, daj sobie spokój [dzuja]

Ocena: 6-

lokacji została sugestywnie dobrana, a co ze tym idzie - nakręca klimat. Z równowagi wyprowadzają za to gadki wygłaszane przez postacie. Makabra. Pozytywnie nie nastrajają również błędy związane z pracą kamery - często i gęsto trza manualnie korygować jej trajektorię.

Zastanawiam się, co by było, gdyby główną postacią był tu wieśniak dzierżący widły z resztkami gnoju, w gumiakach, z petem w pysku, przeklinający przy każdej nadarzającej się okazji, częstujący sztachetą kolesiów z sąsiedniej wsi, zaś za bossa wkręcono Begger czy innego Przewodniczącego. Może byłoby nieco sympatyczniej, bo - podkreślam to szlaczkiem - pałętające się pod nogami milusińskie stworki i infantylne gadki skutecznie zakłócają przekaz tej produkcji. □



WERDYKT HiVa

JOWOOO PLATF./PRZYG

6 7 6

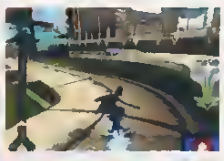
6+

Ambitny plan, kiepskie wykonanie. Developer przemieszał zbyt wiele gatunków gier

PLUSY	MINUSY
▲ masa technik objania rytów	▼ nuzy
▲ oraz rodzajów broni	▼ oklepane schematy

OCENY: 1GRACZ, MEMORY 426KB





niezdrowo szarpnąć, co jest dla mnie zupełnie niezrozumiałe. Korzystnie prezentuje się natomiast dźwięk - rock wymieszany z elektronicznymi brzmieniami fajnie podkreśla dynamikę wyścigu.

Nagimneatykowałem się ne wirtualnym hoverboardzie tak intensywnie, że na drugi dzień mielem spore problemy z poruszeniem szyją! W sumie jednak nie pałałem żądzą dalszego ciągu zmagań z grą, bo te pęke dość szybko. Niespełna 5 tras i brak większych wyzwań pozostawiają spory niedosyt. Chciałoby się więcej, szybciej... Ale przecież po to są sequele [zze kedru dobiega gorzki śmiech wydawcy- krwiopijcy] Posiadaczom EyeToya polecam tak czy siak □



WERDYKT Kosa

SONY EYETOY

5 8 7

7+

Pierwszy normalny tytuł dla kamerki, no zaś ziapek mini-gier. Future racer z głową zamiast analogowej gałki!

PLUSY	MINUSY
▲ dobrze opracowane sterowanie	▼ wykonanie niskich lotów
▲ uczucie towarzyszące jeździe	▼ mało tras = szybko się nudzi
▲ rozgałęzione i rozbudowane trasy	

OCENY: 1-4 GRACZY, MEMORY 245KB, EYETOY

Termin wydania wersji PAL - 25 marca 2005



Genialna. Wprost oszałamiająca pod każdym względem. Wyśmienity design i perfekcyjne udźwiękowienie, chwytające modele postaci, trzymająca fabuła i świetne dialogi, owatorski system gry i kakujące rozwiązania - historyczny tytuł. Kamień milowy w dym, nie tylko swoim gatunku. Wszyscy kochamy takie gry, dlatego odbiegający znacznie od tych ideałów efekt pracy teamu Tiwak zdecydowanie zamula już na wstępie - w końcu epoke kamienie łupanego już dawno za nami.

Zresztą byłaby niszowa platformówka gdyby członek rodziny bohatera nie został porwany? Śpieszę z radosną nowiną - koniec świata nie nastąpi, gdyż utarty schemat został zachowany! Do tego szczypta podróży w czasie dla pikanterii i tak oto otrzymujemy 13 poziomów umieszczonych w różnych okresach historycznych. Niski poziom trudności i schematyczność pozwalają dotrzeć do szczęśliwego zakończenia w kilka godzin. Mimo różnorodnych projektów poziomów wyraźnie czuć nudę, której nie osładza dobrze zbalansowany framerate. Po napełnieniu wskaźnika Furii jaskiniowiec może przemienić się w jedno ze zwierząt (inne w każdej epoce, m.in. yeti i wiewiórka). Każda bestia ma inny zestaw specjalnych zdolności, które trzeba w określonych momentach wykorzystać, by szczęśliwie ukończyć dany etap. Jest to jednak tylko kosmetyczny dodatek, gdyż przez większość czasu zabawę ogranicza się do bezmyślnego parcie naprzód, skakanie i walenie maczugą po głowie wyskakujących znienacka stworków (spora różnorodność, a ich design odpowiada realiom poszczególnych epok).



■ Każdy level wiernie oddaje realia poszczególnych epok historycznych



■ Jedną z zalet Tork jest spore zróżnicowanie napotykanych przeciwników

Gra sprawia wrażenie niedokończonej, co widać w scenkach przerywnikowych, zaś sfera udźwiękowienia wyraźnie daje nam wskazówki, że osoba odpowiedzialna za ten aspekt powinna zmienić branżę. Bez kitu! Kolejnym plusem jest obecność alternatywnych ścieżek, różnych sekretów do odkrycia i kilku mini-gierek, które dodatnio wpływają na grywalność i spodobają się zapalonym miłośnikom gatunku.

Tork to bardzo przeciętna, pozbawiona charyzmy platformówka. Mimo poprawnego wykonania posiada wiele niedoróbek i na dłuższą metę zabije monotonią. Zdecydowanie odradzam choć hardkorowi fani tego gatunku być może znajdą tu coś, czego ja nie potrafię (lub nie chcę) dostrzec □

WERDYKT Mazziego

UBISOFT PLATFORMOWA

6 5 5

5+

Bardzo przeciętna platformówka dla fanów gatunku

PLUSY	MINUSY
▲ design leveli	▼ monotonia
▲ przeciwnicy	▼ prostota

OCENY: 1GRACZ

Piła

grand theft auto San Andreas

specjały

Smaczki, „wielkanocne jaja", różne dziwne rzeczy, które nie do końca można wyjaśnić w racjonalny sposób - to wszystko i znacznie więcej znajdziesz w kolejnej części specjału San Andreas. □ [M@jk]

W związku z tym, że część osób zgłaszała mi problemy z odnalezieniem niektórych miejsc ze specjałami na terenie San Andreas (opis słowny okazał się zbyt mało jasny), postanowiłem zaznaczyć te lokacje na mapie (oprócz słownego wyjaśnienia w danej ramce). Zwróć uwagę na literę (A B, C ...) oraz kolor "ogonka" wskazujący miejsce występowania danego zdarzenia.

"Lewy" dźwig A

Pofatyguj się do Clown's Pocket (dzielnica Las Venturas). Znajdziesz tam dźwig, z którego możesz skorzystać (▲). X opuszcza linę z magnesem, natomiast ■ ją podnosi. Nie jest to jednak w pełni sprawna maszyna - spróbuj np. podnieść w górę samochód, a zostanie on bez Twojej ingerencji upuszczony w połowie drogi.



Jednak największy bug zobaczysz podnosząc pobliskie skrzynki, które przy upuszczeniu w trakcie wciągania będą unosić się w powietrzu!

Radiowóz z wiecznie otwartą klapą B

Udaj się do policyjnego garażu w San Fierro – znajduje się on tuż pod mostami prowadzącymi do Las Venturas (dzielnica Downtown). Wejście poznasz po charakterystycznej banerce zagradzającej dalszą drogę. Musisz uważać, bowiem ów "parking" jest pilnie strzeżony, a zwykli cywile nie mają tam prawa wstępu. Gdy dostaniesz się do wnętrza podziemnego zabudowania, otrzymasz automatycznie 3 gwiazdki Wanted Level (chyba że wjedziesz do środka policyjnym pojazdem).



Pozbądź się natrętnych gliniarzy i rozejrzyj za radiowozem z otwartą maską. Możesz spróbować się nim przejechać, jednak bez względu na to z jaką prędkością pojedziesz maska nie ulegnie zamknięciu (?) - dopiero zderzenie ze ścianą tego dokona. Dziwne.

Za co?! Za jajco! C

Skieruj swe kroki do alternatywnego parkingu policyjnego mieszczącego się obok posterunku policji w dzielnicy Pershing Square (Los Santos). Wjedź do wnętrza garażu jakimś policyjnym pojazdem (inaczej wywołasz alarm).



W rogu pomieszczenia możesz zaobserwować ciekawą scenkę, w której gliniarz znęca się nad niewinnym obywatelem. Człowiek podnosi ręce i dostaje pałką, natomiast drugi stróż prawa stoi kawałek dalej i przygląda się, jak radzi sobie jego kolega po fachu. I jak tu nie kochać policji?

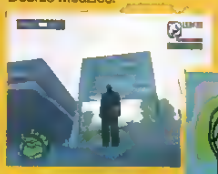
Ukłon w stronę poszukiwaczy Easter Eggów:) D/E

Autorzy San Andreas wyszli naprzeciw wszystkim osobom trudniącym się szukaniem „jaj wielkanocnych" zawartych w ich produkcji i zamieścili specjalną informację na szczycie konstrukcji mostu prowadzącego z San Fierro do Bayside (Gant Bridge). Aby się tam dostać, wstukaj kod na jetpack i podleć na górę. Przeczytasz tam komunikat następującej treści: „Tutaj nie ma żadnych easter eggów, więc odejdź!" - no tak, teraz możesz spać spokojnie i szukać gdzieś indziej.

Swoją drogą, dość ciekawie



prezentują się tablica informacyjna nieopodal pobliskiej restauracji. Dzięki niej dowiesz się m.in., że most składa się z 11 tekstur i zajmuje 1.27 MB na płycie DVD. Dobrze wiedzieć.



Nie lubimy konkurencji!? F

Oto smaczek, jakich w San Andreas nie brakuje. W misji, w której zostaniesz poproszony o kradzież rymów Mado Dogga z jego posiadłości (mado dogg's rhymes) natkniesz się na pokój, w którym ochroniarze MD rozkoszują się grą w Dnv3ral. Mało tego, jeśli chwilę zaczekasz, będziesz mógł usłyszeć kilka dosadnych określeń na temat Tannera i samej firmy Reflections (developer).



Kierując się na dworzec kolejowy w Unity Station (niedaleko rodzinnej dzielnicy CJa) natkniesz się na billboard reklamowy parodiujący inną grę z gatunku "miejsko-gangsterskich" - True Crime. Slogan promuje firmę zajmującą się wywozem odpadów: "Pozbądź się szybko starych śmieci, tylko z True Grime - Uliczni Sprzątacze".

Zero - handlarz zabawek G



Po wykupieniu lokalu Zero (San Fierro) oprócz dwóch dodatkowych misji, możesz również zainteresować się wnętrzem jego sklepiku, gdzie znaleźć można kilka unikatowych figurek związanych z innymi produkcjami Rockstar. Są tam Tommy & Lance (Vice City) a także dwójka bohaterów z gry Manhunt.

Mapy Vice City H

Udaj się do Angel Pina, zlokalizuj tamtejszą restaurację (Clucking Bell), przejdź przez ulicę i przewróć na ziemię kosze na śmieci (3 sztuki).



Dwa z nich zawierają kopie map z Vice City. Teraz za pomocą aparatu fotograficznego przybliż obraz, aby się im przyjrzeć.

Skacz jak Adam Małysz! I



W rejonie Arco Del Oeste, na szczycie góry nieopodal charakterystycznej tamy Shermana, znajdziesz niezwykle długi tor do rozbiegu wraz ze skocznią. Dzięki niej będziesz mógł wykonać długi skok nad przełęczą Tierra Robada (prawdopodobnie najdłuższy w historii serii GTA). Rekomenduję, aby do tego ekstremalnego lotu wyposażyć swoje auto w nitro-dopalacz, bowiem bez odpowiednio dużego rozpędu trudno będzie Ci się dostać na drugą stronę.

W San Andreas... straszy? J



Dość interesujące zjawisko „paranormalne" które można zaobserwować w rejonie Flint County, konkretnie w obszarze nazwanym Back o Beyond (charakterystyczne dwa szare łuki na mapie obok drogi głównej). Zaczekaj tam do godziny 2 w nocy i spójrz w stronę wzgórza - powinieneś ujrzeć pędzący samochód-widmo bez kierowcy, z którego na dodatek ulatnia się tajemnicza mgiełka. Po chwili auto uderzy w drzewo i wybuchnie. Sytuacja ta ma miejsce codziennie punktualnie o 2 AM.



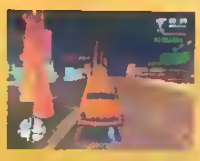
Znikające graffiti K



Jeśli myślisz, że widziałeś już wszystko, powinieneś pojechać nocą na cmentarz w Los Santos (dzielnica Vinewood). Tuż obok kostnicy, na murze otaczającym miejsce wiecznego spoczynku znajdziesz eleganckie graffiti o treści "Families 4 Life" (musisz znaleźć się tam między 20:00 a 6:00). Wraz ze zmianą pory dnia (6:01-19:59) napis w tajemniczych okolicznościach znika! Pojawi się ponownie, gdy nastanie zmierzch.

Na deser kilka ciekawych cheatów

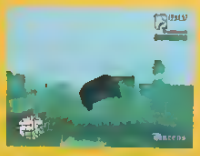
Crazy Taxi



Chcesz wcielić się w rolę w szalonego taksiarza niczym w kultowej serii Sega? Nic prostszego! Wstukaj ten kod, a każda taksówka, do której wsiądziesz, zostanie wyposażona w nitro-dopalacz oraz modyfikację do skoków (swoisty Crazy Jump), którą aktywuje się przyciskiem L3.

↑ ✕ ▲ ✕ ▲ ✕ ■ R2 →

Latające samochody!



Teraz każde auto, do którego wsiądziesz, będzie posiadało zdolność latania! Wystarczy rozpędzić furę do odpowiedniej prędkości, aby pojazd wzniósł się w powietrze. Świetna sprawa, bowiem dzięki temu trikowi zyskasz najszybszy środek transportu do docierania w najbardziej odległe zakątki mapy. Uwaga! Nie można wysiąść z wnętrza samochodu, dopóki znajdujesz się w powietrzu.

↑ ↓ L1 R1 L1 → ← L1 ←

Puszysty Carl



Z ankiety przeprowadzonej wśród Graczy zamieszkujących USA wynika, iż 80% konsolowych CJ'ów dysponuje smukłą i wysportowaną sylwetką. Czas to zmienić! Wezmą chudzielec nie zarwie jednej z dostępnych lasek (Michelle, Helena i Barbara). Wstukaj poniższą kombinację i spraw, by choć na chwilę Carl stał się puszysty.

▲ ↑ ↑ ← → ■ ● ↓

Piła

HALO 2

SINGLE PLAYER - W POSZUKIWANIU MENACE SKULLS

Z artykułu zamieszczonego w PE#90 dowiedzieliście się o istnieniu specjalnych czaszek, które mają wpływ na dalszą rozgrywkę. Wszystkie oprocz jednej wymagają gry na najwyższym poziomie trudności - Legendary. To nie lada wyzwanie jest przeznaczone dla największych hardkorowców. Efekt działania czaszek moze zostać wyłączony tylko poprzez ponowne uruchomienie konsoli. Nie ma zadnej negrody za zebranie wszystkich. W razie problemów z odnalezieniem czaszki lub pytaniem dotyczącym przejścia jakiegoś fragmentu poziomu, piszcie na adres raptor2@go2.pl. [raptor]

Sposób na nieskończoną niewidzialność dla Master Chiefa:
Niewidzialność bardzo ułatwia zmaganie z przeciwnikiem podczas zdobywanie większości czaszek (zwłaszcza IWHBYD SKULL), więc dlaczego nie mieć jej włączonej na stałe? Oto sposób
- Znajdź ENVY SKULL (Legendary) na poziomie Delta Halo
- Rozpocznij grę na levelu, na którym chcesz mieć niewidzialność na stałe (tylko poziomy z MC)
- Przed załączeniem się Checkpointu włącz cammo, tak abyś w trakcie zapisu stanu gry był niewidzialny
- Wybierz opcję Save & Quit
- Wyłącz Xboxa, by pozbyć się efektu, który daje czaszka
- Włącz ponownie konsolę i załaduj ostatni Checkpoint.

Efekt trwa do momentu ukończenia danego poziomu, ponownego wybrania opcji Save & Ourt i rozpoczęcia gry na innym levelu, bądź wybrania opcji Restart Level

Lista miejsc, gdzie należy włączyc cammo:
Poziom Armory - podczas napisu "just remember, take things slow"
Poziom Cairo Station - podczas napisu "Home Field Advantage"
Poziom Outskirts - podczas napisu "they'll regret that too".
Poziom Delta Halo - Kiedy Twój kompan powie do Cieble "Sir!"
Dzieje się to zaraz po rozpoczęciu poziomu
Poziom Gravemind - Jak tylko rozpocznie się poziom
Poziom High Charity - Włącz cammo, jak tylko Cortana skończy pierwsze zdanie (najlepiej wtedy, gdy wymawie "intended vector")

JAK ZDOBYĆ CZASZKI?



Nazwa: Un-named Skull
Poziom: Armory
Poziom trudności: Legendary
Efekt: Przeciwnicy stają się bardziej wyczuleni na Twoją obecność
Jak zdobyć: Po przyjściu Sgt. Johnsona należy poczekać, az powie "Would it help if I said please?". Oczekiwanie na wymaganą kwestię zabiera dużo czasu (ok. 3-5 min.), więc cierpliwości! Następnie kierujemy się do windy, a z niej do kolejki i stajemy przy drugich drzwiach. Czaszka będzie leżała na zielonych pudłach. Po jej zdobyciu przeciwnicy są bardziej wyczuleni na naszą obecność!

Nazwa: ThunderStorm Skull
Poziom: Cairo Station
Poziom trudności: Legendary
Efekt: Wszyscy Covenanci stają się jednostkami Spec-Ops (białe pancerze)
Jak zdobyć: Należy przedostać się do pokoju "Commons B 01" (pierwszym który mijamy jest "Commons R 01") i wskoczyć na balkon (po prawej stronie od wejścia do pomieszczenia), następnie na tory kolejki, a z nich na mały balkonik (zaraz przy drzwiach). Następnie trzeba podejść do kosza na śmieci i wcisnąć "X" - pojawi się wiadomość "Thunder". Od tej pory wszyscy przeciwnicy będą jednostkami Spec-Ops - gra stanie się jeszcze trudniejsza.

Nazwa: Blind Skull
Poziom: Outskirts
Poziom trudności: kazdy
Efekt: Brak HUDa i celownika
Jak zdobyć. Po rozpoczęciu poziomu przejdź przez pierwsze drzwi (po lewej stronie jest jeden Grunt), wskocz na daszek, obróć się w lewo i przejdź ciemny korytarz az dojdziesz do czaszki. Weź ją, a zniknie cały HUD (tarcza, radar itp.) oraz celownik

Nazwa: I Would Have Been Your Daddy
Poziom: Outskirts
Poziom trudności: Legendary
Efekt. Towarzysze broni zyskują dodatkowe dialogi
Jak zdobyć: Jest to najtrudniejsza do zdobycia czaszka, ponieważ sposób na jej uzyskanie opiera się na idealnym timingu (zdobywanie Checkpointów i Loadingów) i pokonaniu wielu naprawdę ciężkich przeciwników (cały poziom roi się od snajperów). Nagroda jest jednak warta trudu - nowe dialogi (często bardzo śmieszne) dla Al. Dużym ułatwieniem w zdobyciu tej czaszki będzie użycie tricku na nieskończoną niewidzialność dla Master Chiefa. Należy próbować az do skutku (u mnie nie pojawia się za każdym razem – jest to dość przypadkowe). Jest kilka ścieżek, by odblokować IWHBYD Skull. Głównym bodźcem powodującym pojawienie się czaszki wydaje się być Checkpoint przy pelicanie, który podbiera Sgt. Johnsona. Po rozpoczęciu gry należy wykonać tę samą czynność co po zdobyciu Blind Skull - dostać się na dach. Zamiast iść po Blind Skull wskocz za pomocą granatu jeszcze wyżej, przeskocz na drugą stronę, idź prosto wskocz jeszcze wyżej, obróć się w lewo i idź prosto przed siebie. Za pomocą granade jumpa wskocz na kolejny dach (po lewej przeleci statek Covenantów), zeskocz niżej, dojdź do daszka przypominającego "X" i skręć w prawo, zeskocz na most, a z niego na dół (powinien pojawić się kolejny Checkpoint). Teraz skręć w lewo, zaraz potem dwa razy w prawo (wtedy usłyszysz dialog Sgt. Johnsona z pilotem), przejdź przed czerwoną ciężarówka, przeskocz dwa zielona pudła i podążaj cały czas przed siebie. Skręć w prawo (po lewej będzie miejscówka, w której roi się od snajperów) i dojdź do kolejnego Checkpointa (powinien się pojawić po zebraniu dodatkowej amunicji). Odwróć się z powrotem i wskocz (uważając na snajpera) na czerwony kontener, a z niego na czerwony daszek. Następnie dostań się na dwie rurki, a z nich na dach budynku. Idź po skosie w prawą stronę, wskocz na biały budynek, obróć się w lewo i przeskocz przy mostku podobnym do "X" na drugą stronę (w tym momencie powinien pojawić się krótki loading) na balkonik. Po prawej stronie znajduje się wejście do ciemnego pomieszczenia, znajdziesz w nim snajperkę (17 nabojów) i numer 17 widniejący na ścianie. Teraz powinien pojawić się Checkpoint, a razem z nim czaszka. Zostaniesz teleportowany na dół, a w Twojej dłoni znajdzie się plasma gun. Teraz musisz już „tylko" pokonać kilka fal Spec-Ops Elite. Po zabiciu ostatniego pojawi się napis "I Would Have Been Your Daddy". Od tej pory będziesz mógł posłuchać nowych dialogów.

Nazwa: Catch Skull
Poziom: Metropolis
Poziom trudności: Legendary
Efekt: Wszyscy poza Flood częściej rzucają granaty
Jak zdobyć: Najprostszym sposobem jest wskoczenie do Warthoga (zaraz po wyjściu z podziemi) i odjechanie do następnej lokacji (tam, gdzie jest czołg), a następnie cofnięcie się do poprzedniej (nie powinno już być jakichkolwiek przeciwników). Następnie należy za pomocą granade jumpa wejść po wielkiej balustradzie na górę, skręcić w lewo i przejść gzymsem do samego końca, gdzie znajduje się czaszka. Od tej chwili większość jednostek (należących do obu stron) będzie częściej rzucać granaty.

Nazwa: Grunt Bithday Skull
Poziom: The Arbiter
Poziom trudności: Legendary
Efekt. Headshoty powodują, że przeciwnicy wybuchają (tylko dla Magnum, Battle Rifle, Sniper, Carabine i Beam Rifle)
Jak zdobyć: Przedostań się do momentu, gdzie latasz banshee. Po wystartowaniu leć cały czas prosto (kierując się w dół), az dolecisz na spód całej budowli. Znajdują się tam dwa identyczne zabudowania - na jednym z nich zobaczysz sześciu podskakujących w kole Gruntów, a pośrodku czaszkę. Od teraz każdy strzał w głowę z Magnum, Battle Rifle, Sniper, Carabine i Beam Rifle powoduje wysadzenie przeciwnika w powietrze.

Nazwa: Femina Skull
Poziom: The Oracle
Poziom trudności: Legendary
Efekt: Wszystkie znalezione bronie posiadają mniej amunicji
Jak zdobyć: Po zjechaniu windą przejdź przez drzwi, zeskocz na dół, zniszcz szyby po przeciwnej stronie i wskocz na górę, skręć w lewo, a na końcu korytarza będzie leżeć czaszka otoczone martwymi ciałami.

Nazwa: Envy Skull
Poziom: Delta Halo
Poziom trudności: Legendary
Efekt. Active camo zamiast latarki
Jak zdobyć: Po przedostaniu się do ruin (wielka otwarta przestrzeń), idź w lewo wzdłuż działek az dojdziesz do drzwi zablokowanych głazem. Wskocz na niego, następnie na małą krawędź i z niej na wyższą półkę. Zrób grenade jump, aby dostać się na wyższy poziom, a natkniesz się na dwóch niewidzialnych Elite i czaszkę. Od tej chwili zamiast latarki masz Active Cammo. Dzięki zdobyciu tej czaszki można zrobić trick na stałą niewidzialność.

Nazwa: Assassins Skull
Poziom: Regret
Poziom trudności: Legendary (na pozostałych czaszka nie ma efektu)
Efekt: Wszyscy przeciwnicy są niewidzialni
Jak zdobyć. Po sekwencji z gondolą i walce z Hunterami zobaczysz budynek ze znajdującymi się na nim dwoma turretami. Wejdz do niego, obróć się w lewo, a zobaczysz głaz. Wskocz za jego pomocą na wyższy poziom i przejdź przez drzwi. Wskocz na jedyny filar, a z niego jeszcze wyżej na półkę. Podążaj prawą stroną, jedyną możliwą ścieżką wznosząc się coraz wyżej. Na końcu drogi zeskocz o poziom niżej, a znajdziesz dwóch Elite z mieczami i czaszkę. Od tej pory wszyscy przeciwnicy, których napotkasz, będą mieli włączone cammo.

Nazwa: Mythic Skull
Poziom: Sacred Icon
Poziom trudności: Legendary
Efekt: Wszyscy przeciwnicy są silniejsi.
Jak zdobyć: W każdym „półotwartym" pomieszczeniu znajduje się wielki sentinel. Przejdź przez nie i zeskocz na niższe piętro, gdzie znajduje się piramida ułożona z zielonych pudeł. Za pomocą piramidy dostań się na wyższą półkę, przejdź do samego końca i skręć w prawo, a znajdziesz szyb, w którym unosi się czaszka. Po jej wzięciu wszyscy przeciwnicy są dużo silniejsi!

Nazwa: Sputnik Skull
Poziom: Quarantine Zone
Poziom trudności: Legendary
Efekt: Mniejsza grawitacja niektórych przedmiotów
Jak zdobyć: Na początku poziomu obróć się w lewo, a znajdziesz tunel. Przejdź przez niego - podążaj cały czas prosto trzymając się lewej strony, az dojdziesz do przepaści. Po lewej stronie znajduje się gzyms, a na jego końcu upragniona czaszka. Od teraz część przedmiotów będzie dużo „lżejsza".

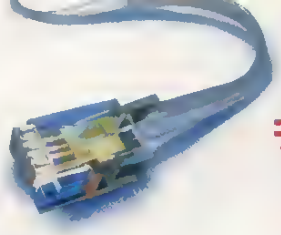
Nazwa: Angry Skull
Poziom: Gravemind
Poziom trudności: Legendary
Efekt: Kazdy Grunt strzela dużo szybciej
Jak zdobyć:
Przedostań się z miasta na otwartą przestrzeń, skręć w prawo. Zaraz przy skale powinny znajdować się fioletowe pudła Covenantów. Za ich pomocą wskocz na górę, a zobaczysz fioletowy mostek. Po drodze spotkasz niewidzialnego Grunta z Fuel Gun. Na końcu drogi leży czaszka.

Nazwa: Ghost Skull
Poziom: Uprising
Poziom trudności. Legendary
Efekt: Nie można ogłuszyć przeciwnika strzelając lub uderzając w niego kolbą.
Jak zdobyć: Za otwartym pomieszczeniem z ghostami i Gruntami znajduje się pokój w kształcie litery L. Przejdź do pomieszczenia zaraz przy armory room. Ustaw tam ghosta którego przejąłeś i zrób z niego grenade jumpa, wskakując na trójkątny daszek, na którym znajduje się czaszka.

Nazwa: Iron Skull
Poziom: High Charity
Poziom trudności: Legendary
Efekt: Podczas gry w Co-op - jeżeli jeden z Graczy zginie, następuje cofnięcie do ostatniego Checkpointa. Efekt pierwotnie występował tylko na poziomie Legendery, jednak teraz jest obecny na każdym poziomie trudności.
Jak zdobyć: Kiedy wejdziesz po raz drugi do windy antygrawitacyjnej, spójrz do góry i trzymaj wciśnięty "X" by złapać spadającą czaszkę. Od tej pory w Co-op na każdym poziomie trudności śmierć jednego z Graczy będzie oznaczała cofnięcie do ostatniego Checkpointu.

Nazwa: Black eye Skull
Poziom: The Great Journey
Poziom trudności: Legendary
Efekt: Aby ponownie naładować swoje tarcze, trzeba uderzać przeciwników lub przedmioty, które da się zniszczyć kolbą. Można w ten sposób uzyskać efekt overshielda. Kazde zabicie kolbą napełnia pasek do pełna.
Jak zdobyć: Wleć nad drzwi, która rozwala Sarge strzałem ze Scaraba. Podążaj lewą stroną do góry i zeskocz z końca ścieżki na stromą ścianę. Cały czas idz przed siebie (w oddali będzie widać drzewo), dopóki nie znajdziesz się na tyłach budowli. Zacznij się wspinać pod górę, a dotrzesz do czaszki. Od tej pory Twoje tarcze przestaną się same regenerować.





on line

Testy sieciowe porady nowinki

Bom diesl „Kącik online" juz na stałe zagościł na łamach PE, a Ściera chyba wreszcie w pełni przekonał się do tego rodzaju rozrywki. Rozrywki, która z miesiąca na miesiąc zdobywa coraz większą popularność również i w naszym kraju. W najnowszej odsłonie stawiam przede wszystkim na "zaległe" recenzje. Wreszcie mam sposobność przetestować na łamach PE Colin McRae Rally 2005 oraz Burnout 3. Pokusiłem się również o tekst porównawczy obu systemów (Xbox Live! vs. PS2 online), ponieważ bardzo często właśnie o to mnie pytacie, czyli "ne czym się lepiej gra, który system jest bardziej profesjonalny" itd. Tradycyjnie przypominam, ze w przypadku jakichkolwiek pytań dotyczących podłączenia się do Sieci i grania w Internecie, odsyłam na mail online@psxextreme.pl - chętnie pomogę. Na Central Station jestem zarejestrowany jako Shiva POL, natomiast mój Gamertag na Xbox Live to ShivaPOL. Zgłaszać się! □

[shiva - online@psxextreme.pl]

Listy

"[...] Mam problem, otóż kompletnie nie wiem, jak podłączyć Internet do mojej konsolki PS2. Mam Neostradę o prędkości 330, czy jakoś tak... Z modemem Sagemem F@st 800-840... Czy mógłbym Cię prosić o pomoc i dokładne instrukcje? [...]" Michal51, e-mail

Takich listów dostaję kilka w miesiącu, a przecież tyle razy już o tym pisaliśmy - odpowiadam ostatni raz, nie mozemy walkować w kółko tego samego. Moja rada jest taka, ze jeśli nie masz nawet podstaw wiedzy o komputerze i Internecie, to po prostu poproś o pomoc kogoś, kto się na tym choć trochę zna. Instalacja jest z reguły banalna. Niestety, czasem ciężko mi pomóc "na odległość", bo przy tym trzeba być - podłączyć i ewentualnie skonfigurować. Tu mogę Ci tylko napisać (już chyba dziesiąty raz w historii „Kącika online"), że trzeba zainstalować w komputerze kartę sieciową, połączyć ją z Network Adaptorem (skrosowanym kablem sieciowym z końcówkami RJ-45) i w Windowsie zainstalować ICS, czyli Internet Connecting Sharing (w polskiej wersji językowej Udostępnianie Połączenia Internetowego). Później wszystko ne Auto, w 99% przypadków (Neostrada) chodzi od razu.

"[...] Jestem wielkim fanem serii Pro Evolution Soccer i chciałbym zagrać w tę grę online. Posiadam PlayStation 2 i w związku z tym mam pytanie: czy lepiej w PES4 grać na Xboxie, czy na konsoli Sony? Chciałbym również się dowiedzieć, jakie są opłaty i co muszę kupić. Aha, jeżeli kupiłbym na Xboxa PES4, to dostałbym automatycznie 2 darmowe miesiące dostępu do Xbox Live? [...]" Jaremi, e-mail

Zdecydowanie lepiej grać w PES4 online na Xboxie. Głównie dlatego, ze wersja na PS2 nie ma takiej opcji (...) Z tego co wiem, w PES4 nie ma dołączonego triala ne darmowe 2 miesiące XL, przynajmniej nie było go w mojej grze (wersja francuska). Opłaty za rok subskrypcji wahają się od niespełna 160 zł (49,99$ amerykańskich, jeśli zarejestrujesz się ne adres z USA) do 240 zł (40 funtów szterlingów, jeśli zarejestrujesz się na adres w Wielkiej Brytanii).

"[...] Mam kilka pytań dotyczących artykułu online w ostatnim PE. Zamierzam założyć łącze radiowe w celu grania na serwerach Xbox Live. Czy tego typu sieć o prędkości 512 kbps wystarczy? Jaka będzie strata (znacząca?), jeśli nadajnik jest zasłonięty przez sąsiedni blok (odległy o ok. 300 metrów)? Może lepiej poprowadzić ok. 10 metrów kabla na dach i tam umieścić odbiornik? Czy to, że ze "statku" będzie korzystał jeszcze komputer (oprócz mojego X-a) będzie w danym momencie uniemożliwiało grę? Na tę chwilę nie jest wymagany Starter Kit - na pierwsze 2 miesiące wystarczy zdrapka, chociazby z Halo 2, prawda? I ostatnia sprawa: czy podczas rejestracji jest weryfikowane nazwisko posiadacza karty z jej numerem?"

shitu, e-mail

Dziełać będzie, natomiast rożnie moze być z przepustowością. Download na poziomie 512 kbps wystarczy w zupełności, ale dowiedz się najpierw, jaki ta sieć oferuje upload (czyli prędkość ne pobieranie, a wysyłanie danych od Ciebie). Ten musi być na poziomie minimum 128 kbps, bo w przeciwnym razie mogą - choć nie zawsze muszą - wystąpić w grach problemy z lagami. Straty w związku z nadajnikiem być nie powinno. Oczywiście mozesz w tym samym czasie grać przez Xbox Live i korzystać z Internetu na komputerze, przy czym logiczne jest, ze komp będzie spowalniał zabawę, a granie na konsoli szybkość działania Internetu na PC. Wystarczy zdrapka. Tak, weryfikowane jest imię i nazwisko posiadacza karty. Aha, Sony i MS nie zalecają łączy radiowych do grania na konsolach nożnych □

XBOX LIVE HBOH LIVE VS. PS2 ONLINE

Również w tematyce online zdarzają się przypadki, w których fan PS2 bluzga na fana Xboxa (i vice versa), podając argumenty tak absurdalne, ze nie wiadomo czy śmiać się, czy płakać. Na szczęście jednak nie ma specjalnej trudności w tym, by określić, który z systemów online jest lepszy i bardziej zaawansowany technicznie.

Platforma Sony to na dzień dzisiejszy, delikatnie mówiąc, amatorka. Mało rozsądny pomysł z kodem PIN (nadsyłanym pocztą, co zajmuje 2-4 tygodnie), jeszcze bardziej bzdurne oczekiwanie na osobne przesyłki z Network Access Diskiem (NAD, dla wszystkich tych, którzy kupili PStwo). Już sam wygląd Central Station - szybkość ładowania się, interfejs graficzny - spowodują pobłażliwy uśmiech na twarzy, jeśli miało się wcześniej do czynienia z systemem Xbox Live. Wygląda to wszystko tak, jakby Sony stworzyło wersję maksymalnie oszczędnościową. Po prostu nie chcą wydawać dużych pieniędzy, ale mimo wszystko umożliwić posiadaczom PS2 zabawę online. Brakuje przede wszystkim zintegrowania wszystkiego w całość. Każda jedna gra to, przykładowo, osobna lista przyjaciół. Nie ma możliwości utworzenia klasycznej, jednej friends list, która skupiałaby naszych wszystkich znajomych niezależnie od gry. W przypadku Xboxa na bieżąco można sprawdzić, kto aktualnie jest zalogowany na serwery, w jaką grę obecnie szarpie, możemy mu wysłać zaproszenie (newet w formie wiadomości głosowej). W przypadku PS2 tej specyficznej sieciowej "więzi" wyraźnie brakuje. Rozdrobnienie widać tez na przykładzie gier różnych producentów; musisz zakładać osobne konta w przypadku produkcji EA, Ubisoftu, czy Sony (Central Station obsługuje WYŁĄCZNIE gry tej firmy). Szybkość działanie jest natomiast bardzo zadowalająca, w większości przypadków gry online na PS2 działają dobrze na minimalnym łączu o przepustowości 128 kbps. Zaletą tez jest na pewno łatwiejszy dostęp do systemu, gdyż Sony nie wymaga posiadania kart kredytowych, ba, nie wymaga żadnych opłat. Obrali inny niz Microsoft kierunek - niezbyt profesjonalnie, ale ze darmo.

Tymczasem rejestrując się ne Xbox Live niemal z miejsca czuć w tym systemie pieniądze Billa Gatesa. Wszystkie serwery złączone w jedną całość, proste wyszukiwanie znajomych po Gamertagu (niezależnie od gry), możliwość wysyłanie zaproszeń, komunikacja głosowa itd. Odnosisz wrazenie, ze przeniosłeś się do specyficznego "świata" Xbox Live pozwala na proste, z reguły automatyczne update'y gier, ściąganie rozmaitych dodatków (nowe mapy, bronie) i benalną, intuicyjną komunikację pomiędzy Graczami. Profesjonalizm jednak kosztuje. Konieczne jest posiadanie karty kredytowej, a roczna subskrypcja - w zależności od kraju (patrz "Listy") - to wydatek rzędu 160-240 zł. Przydaje się tez odpowiednio szybkie łącze. Microsoft zaleca minimum 512 kbps, choć oczywiście bez większych przeszkód można się bawić mając przepustowość 128-256 kbps (wszystko i tak w dużej mierze zależy od danej gry). Swego rodzaju "elitarność" społeczności świata Xbox Live podkreśla również odpowiednio wysoki poziom zabezpieczeń ze strony giganta z Redmond. Musisz mieć oryginały, standardowy dysk w konsoli itd. W przypadku wykrycia przeróbki czy innego, np. większego dysku, nie mówiąc juz o pirackich grach, Xbox natychmiast zostaje zbenowany i na tym zabawa online się kończy. W przypadku PS2 wykrycie nielegalnej kopii nie ma żadnych konsekwencji, po prostu nie przejdzie ona testu DNAS. Mnie osobiście cieszy, że oba systemy sieciowe tak bardzo się różnią - dwa zupełnie inne podejścia do tematu. Do wyboru, do koloru.

newsy

■ Ukazał się patch do Pro Evolution Soccer 4 ne Xboxa, który miał zredukować problem lagów w tej grze. Niestety nie do końca się to udało. Wprawdzie Konami wyeliminowało trochę błędów poprawiono m.in. stałe fregmenty gry (wreszcie można normalnie celować z rzutów rożnych i wolnych), ale w dalszym ciągu przy podłączeniu się do czyjejś gry (hosta) animacje potrafi ostro zwolnić. Jest lepiej, przy czym oczekiwaliśmy nieco więcej (lagi miały być zredukowane w 100%). Wyzerowano rankingi, ponadto teraz kazde wyjście z gry przed jej końcem to automatycznie walkower dla przeciwnika. Kolejny patch ma się pojawić - informacja nieoficjalne - na początku marca.

■ 18 lutego debiutuje ne europejskim rynku Dead or Alive Ultimate (Xbox). Ruszyła ostra kampania reklamowa promująca ten tytuł jako grę online, m.in. na stronach http://www.xbox.com można wygrać całą masę Starter Kitów. Zapowiada się swego rodzaju przełom w gatunku bijatyk, jeśli chodzi o zabawę w Internecie, tak jak to miało miejsce z PES4 ne X-a w przypadku piłek nożnych □

Colin McRae Rally 2005

■ W bieżącym miesiącu miałem możliwość przyjrzeć się dwóm tytułom wyścigowym i choć z pojedynku zwycięsko wyszedł Burnout 3, to najnowszą odsłonę Colina również wszystkim grającym online mogę z czystym sumieniem polecić. Pierwszą czynnością po zalogowaniu się na serwery (GameSpy) jest standardowo wybór trybu zabawy. Są tylko trzy: Quick Search, Search oraz Create Session. Pierwszy pozwala wyszukać i podłączyć się "na szybko" do pierwszej wolnej gry, drugi daje nam możliwość wyszukania gry po preferowanych przez nas ustawieniach, a trzeci założyć własną - i na nim się skupimy. Na dobry początek należy określić, ile maksymalnie osób może się zmagać (od 2 do 8).



W następnej kolejności mamy ustawienia zniszczeń (Normal albo Heavy) oraz rodzaj gry (albo całe Rally, albo Stages). Dalej wybieramy klasę aut, którymi przyjdzie nam się ścigać, a zatem tak jak w singlu są to 4WD, 2WD, Group B, RWD, Super 2WD, 4x4 Offroad, Special, Classic lub po prostu "any", czyli dozwolone jest wówczas jazda pojazdem z dowolnej grupy. Tyle odnośnie opcji. W praktyce gra wypada całkiem nieźle. Pojęcie "ściganie się" można tutaj interpretować dwojako, ponieważ generalnie zmagamy się z czasem, jak to w tego typu rajdach bywa, ale przejazd przeciwników widzimy u siebie ne ekranie bezpośrednio w postaci ghostów. W ten sposób spokojnie mozne grać na najsłabszych łączach - przy 128 kbps wszystko śmiga jak należy. Po każdym przejechanym OS-ie przenosimy się do swego rodzaju lobby, gdzie zatwierdzamy dalszą grę i ściągamy dalej. Muszę przyznać, ze taka zabawa dostarcza początkowo sporo radości, przy czym później wyraźnie zaczyna brakować... hmm... bezpośredniej rywalizacji. Niby walczymy z żywym przeciwnikiem, ale bądź co bądź to tylko ghost, a całość sprowadza się do uzyskania jak najlepszego czasu. Odpadają "przepychanki" czy zajeżdżanie. Ktoś powie, że taka specyfika rajdów szutrowych. Zgoda, jednak rywalizacja bezpośrednia w grze online dostarcza po prostu znacznie więcej emocji □

[shiva]

i-ERDYKT liczba graczy: 2-8

★★★☆☆

▲ bez najmniejszych lagów

▼ mało ludzi na serwerach

Piła

Listy

"[...] Hej Shiva, piszę do Ciebie, gdyż może będziesz w stanie pomóc mi z Xbox Live. Zdobyłem ostatnio kod na dwumiesięczny darmowy dostęp do serwerów. Konsolę mam oczywiście nieprzeroboloną, więc podłączyłem bezpośrednio „stalkę" (Aster 256) do X-a i włączyłem Network Settings. Następnie w Connect Status pojawiły się informacje: Cables Connected, IP Settings Configured, DNS Resolved, ale Xbox Live Not Found. W PPPOE Settings w oknie Configuration mam włączone Off, a w Advanced nie ma żadnych danych (Wireless, Host Name, MAC Address). Później włączyłem z menu głównego Xbox Live New account, ale po loadingu pojawił się komunikat - Could Not Connect to Xbox Live. I tyle z grania. Mam nadzieję, że problem zarysowałem w miarę czytelnie. Być może muszę wypełnić puste miejsca w PPPOE Settings i Advanced, ale nie wiem z kolei, skąd wziąć te dane. Co o tym sądzisz? [...]

vagrant3, e-mail

Prosta sprawa - musisz wpisać w odpowiednim menu Xboxa MAC adres karty sieciowej z komputera, na którym masz dostęp do Internetu. Aster się pewnie zabezpieczył - sieci kablowe mają odpowiednie ustawienia i Internet od nich działa wyłącznie na urządzeniu, które mają u siebie zarejestrowane, czyli w Twoim przypadku jest to karta sieciowa zainstalowana w komputerze. Sprawdź jej MAC adres, uruchamiając w Windowsie kolejno: Start -> Uruchom -> cmd -> ipconfig/all - adres MAC to tzw. "adres fizyczny", składający się z 12 cyfr oddzielonych co dwie myślnikami, np. "00-29-B2-80-66-51".

"[...] Mam problem z graniem online. Otóż w Socom 2 mam non stop "disconnect" (około 3 minut po wejściu do gry), mam też często lagi. W Burnout 3 praktycznie w każdej grze pojawia się "unable to open communications to other players", tylko Hardware Online działa dobrze. Mam łącze radiowe 160kbps, admin twierdzi, że na serwerze wszystkie porty są otwarte, w domu jest PC z włączonym udostępnianiem. Może jest jakiś sposób, żeby sprawdzić, czy admin nie blokuje portów? Bo nawet na kompie je odblokowałem (potem udało mi się nawet podłączyć do jednej gry w Burnout 3), ale i tak host się wyłączył (. Wiesz, co może być nie tak? [...]"

Adnen, e-mail

Wiem - masz niestety kiepskie łącza. Wprawdzie 160 kbps brzmi OK, ale pewnie upload jest na poziomie najwyżej 64 kbps (spytaj admina) i stąd lagi. Poza tym radiowe łącza (podobnie jak te z telewizji kablowych) nie są zalecane przez Sony ani Microsoft, co oczywiście nie oznacza, że nie działają. Poza zmianą/przyspieszeniem łącza wiele nie wskórasz.

"[...] Chciałbym prosić o pomoc w podłączeniu mojego GaCka do Internetu. Na początek może powiem co mam i co chcę osiągnąć. GameCube + Mario Kart: Double Dash, Neostrada 128, Broadband Adapter (w najbliższej przyszłości), "plaska" karta kredytowa Visa Electron Młodzieżowa. Chciałbym sobie pograć w przez Sieć, ale nie wiem skąd wziąć program "oszukujący" GaCka, że ten jest w LAN-ie, a wiem, że coś takiego istnieje. Nie wiem też, czy do grania nie jest potrzebna karta kredytowa, tak jak w przypadku Xbox Live i Phantasy Star Online na GC. Jeśli mógłbyś mi pomóc, to byłoby fajnie. A jeśli któryś z Czytelników chciałby się zabawić w Sieć na Kostce, to jeśli tylko możesz - podaj mu adres mojego maila. [...]"

Michał "Delwezon" Potocki, Oświęcim

Nie ma sensu kupować Broadband Adaptera. Ostro, prosto z mostu, ale od razu chcę Ci wybić ten pomysł z głowy. Program "oszukujący" GameCube'a to WarpPipe i ściągnąć go możesz ze strony www.warppipe.com (wciąż jest to stara wersja 0.3.5 Beta i nowa pewnie już nie powstanie). Żadne karty kredytowe nie są potrzebne - obałem kolejny mit - karta taka potrzebna jest wyłącznie w przypadku Xboxa i rejestracji na Xbox Live. Załóżmy, że masz już sieciówkę do GC, zainstalowałeś WarpPipe, odpalasz i... nikt w to nie gra (pustki) - to raz. Dwa, jeśli już kogoś znajdziesz, to animacja wyświetlana jest w 5-10 klatkach na sekundę (potworne lagi, czyli opóźnienie na łączach). Innymi słowy, granie online w przypadku GaCka praktycznie nie istnieje.

PS2 Burnout 3: Takedown

■ To w tej chwili najlepsza wyścigowa gra online na PS2 - odstawiłem Need for Speed Underground 2 na półkę. Znakomita w trybie single, okazuje się być tak samo miodna - ba, nawet bardziej - w przypadku zmagań z żywym przeciwnikiem. Pierwsza rzecz, zaraz po wybraniu opcji online, to wybór odświeżania ekranu: 50 lub 60Hz. Jest to w przypadku B3 o tyle istotne, iż decydując się na 50Hz, nie będziemy widzieć na serwerach osób, która wybrały 60Hz (i odwrotnie). Po wybraniu profilu pojawiają się przed nami następujące opcje: Play Now, Quick Match, Lobby Select, Records oraz News. W tej pierwszej możemy stworzyć własną grę, dołączyć się do już istniejących, wejść na czata lub sprawdzić listę osób aktualnie zalogowanych (przydatne rzecz). W czasie testów bawiło się średnio 40-50 Graczy i raczej trudno uznać tę liczbę za satysfakcjonującą. W Lobby Select wybieramy pomiędzy kilkoma różnymi (podział geograficzny, m. in. trzy amerykańskie, Francja, Niemcy, Włochy itd.), natomiast Records podzielono na cztery osobne kategorie: World's Top Driver, Crash Masters, Aggressive Online Racers oraz klasyczne Track Records. Bawić się można maksymalnie w 8 osób - taka ilość Graczy ma miejsce tylko w jednym trybie, Party Crash, znanym z poprzedniej części (rozwalka na punkty z podziałem na tury, gdzie każdy startuje osobno, można też rywalizować w dwuosobowych drużynach - maksymalnie 3 takie teamy). Do 6 Graczy może się zmagać w trybach Single Race (tłumaczyć chyba nie trzeba, klasyk) oraz Road Rage (rozwalka z tytułowymi takadownami). Z kolei dla maksymalnie 2 osób przygotowano Team Crash oraz Double Impact. W tym pierwszym, polegającym na kooperacji, w tym samym momencie startują obaj Gracze, a zdobyte przez nich punkty są zliczane do jednego wyniku. Tymczasem Double Impact polega niemal na tym samym, tyle że w nim bezpośrednio rywalizujemy już ze sobą. Młodość, idealna płynność animacji (przy łączu min. 256 kbps, bo na 128 kbps gra się ciężko), klimat - wszystko to, co stanowi o sile B3 w trybie single, uderza z podwójną mocą w przypadku gry przez Internet. Wady? Ech, mało ludzi, stanowczo zbyt mało chętnych do rozwalki. □ [shiva]

Ilość chętnych do zabawy w Burnout 3 na serwerach Xbox Live również nie przytłacza, ale jest ciut lepiej niż na PS2 - średnio przewija się około setki osób (najlepiej w weekendy). Wersja na Xboxa - oprócz opcji podobnych do PS2, w tym trybu 50/60Hz i ograniczeń z tym związanych - zawiera standardowy dla wszystkich gier pod XL bajer: Optimatch. Pozwala on przeszukiwać dostępne gry wedle paru ustawionych przez nas kryteriów rozgrywanego trybu, zakresów rankingów Graczy (co chroni nowicjuszy przed spotkaniem z hardkorowcami) oraz języka (jest nawet Japan.). Jednak bądźmy szczerzy - gra nie należy już do gorących hitów ostatnich dni i wszystko rozbija się o ilość ludzi - jeśli ustawimy jakieś wyżyłowane kryteria, najzwyczajniej w świecie nie będzie z kim grać. Cała reszta identyczna jak na PS2, obie wersje obsługują headseta, zarówno w lobby jak i podczas wyścigu. Co ważne (1): ścigając się on-line na iXim, możemy słuchać własnego soundtracka z HDka tak jak w singlu, trzeba go tylko włączyć zanim się zalogujemy do XL. Co ważne (2): ponownie struktura Xbox Live pokazuje pazurki i 128 kbps wystarcza do wyśmienitej zabawy. Co ważne (3): EA prowadzi na swoich stronach www ranking wszystkich Graczy, z podziałem na platformę i kilka innych kryteriów. Nie jest to może tak głębokie jak Bungie dla Halo 2, ale jest i po polsku! □ [butcher]

iWERDYKT liczba graczy: 2-8

▲ spora fajnych trybów	▼ 128 kbps = lagi (PS2)
▲ rozbudowane sieciowe	▼ mało ludzi na serwerach

XLink Kai: Evolution VII

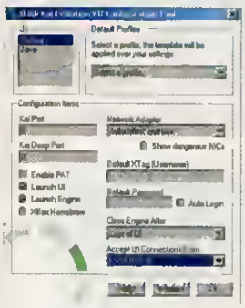
i play here

teamxlink.co.uk

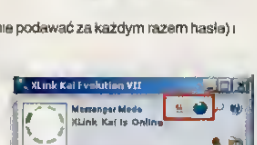
Witam wszystkich sieciowych maniaków! Ponieważ w tym miesiącu nie było żadnych nowości na XBC, a tłum dalej gra w Halo i Halo2, tym razem nie będzie relacji z batalii online. Postaram się za to przybliżyć konkurenta XboxConnect – Xlinka Kai.

Naszą przygodę z Xlinkiem proponuję zacząć od utworzenia swojego konta na stronie producenta - http://www.teamxlink.co.uk/. Wybieramy zakładkę "Sign Up" i konfigurujemy swoje konto podając kolejno swojego nicka/taga (XTag), hasło, ponownie hasło, adres mailowy (oczywiście należy podać adres, którego używamy, ponieważ otrzymamy maila z potwierdzeniem utworzenia konta). Następnie mamy możliwość podania nazwy kraju, wieku, wartości uploadu naszego łącza oraz posiadaną konsolę. W tym miejscu warto wspomnieć, że Xlink nie jest dedykowany tylko i wyłącznie jednej konsoli – używać go mogą posiadacze Xboxa, PS2, Gamecube'a oraz DS-a i PSP.

Można jeszcze zaznaczyć, jakie gry posiadamy, ustawić swojego avatara oraz podać numery komunikatorów (ICQ, AIM, YIM). Rejestrację kończymy używając przycisku "Submit" i udajemy się do sekcji Download. W zależności od preferencji (jeden lubi „pingwina", inny „okna" Billa G.) wybieramy odpowiednią wersję programu i instalujemy aplikację na naszej maszynie. Następnie należy uruchomić narzędzie "Start Kai Config Tool" - aplikacja pobierze z serwera odpowiednie pakiety, które są wymagane przy konfiguracji Xlinka.



Następnym krokiem będzie konfiguracja Xlinka (ponieważ obecnie mam dostęp tylko do Xboxa przykładowa konfiguracja będzie dotyczyć maszyny Microsoftu). Teoretycznie interesują nas następujące pozycje: Select a profile (zaznaczamy "Normal Kai Use"), Network Adapter (należy wybrać kartę sieciową, do której jest podpięty Xbox). Default XTag (Username) - tutaj należy wpisać swojego nicka, dla którego zostało utworzone konto. Okno "Default Password" wypełniamy hasłem, które podaliśmy podczas rejestracji. Pozostaje jeszcze zaznaczenie opcji "Auto Login" (aby nie podawać za każdym razem hasła) i Xlink Kai jest już gotowy do pracy.



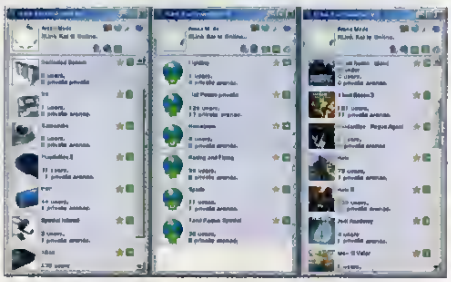
Uruchamiamy program (na początku pojawi się okno aktualizacji) oraz czekamy na najważniejszy komunikat - połączenie z serwerem (powinniśmy otrzymać jeszcze informację o starcie głównego "silnika" programu oraz integracji Xlinka z naszym numerem IP).

Kai może pracować w dwóch trybach - Messenger Mode (w którym może być używany jako komunikator) oraz Arena Mode (gdzie Gracz ma możliwość podłączenie się do areny w celu rozegrania partyjki w to i owo).

Tryb pracy Xlinka ustawiamy za pomocą dwóch pierwszych ikonek - pierwsza (przedstawiająca dwie głowy) oznacza tryb Messengera, a druga (glob) umożliwia pracę Xlinka w trybie Arena.

Będąc w trybie Messenger Xlink Kai spełnia rolę komunikatora. Mamy możliwość przeprowadzenia rozmów głosowych z Graczami, których mamy na liście, wysłania im wiadomości tekstowej lub za pomocą jednego kliknięcia przejść do areny, w której znajduje się nasz znajomy. Należy pamiętać o tym, aby ta druga osoba również dodała nas do listy kontaktów, inaczej za każdym razem będzie ona niedostępna.

Tryb Arena jest podzielony na kilka sekcji – najpierw należy wybrać platformę sprzętową, a następnie grę (dla Xboxa jest jeszcze wybór



rodzaju gry: sportowa, wyścigi, FPS itd. Dopiero później możemy wybierać aranę z grami).

Po wybórze interesującej nas gry (czasami będziemy musieli jeszcze wybrać lokalizację: Ameryka, Europa itd.) naszym oczom ukazują się dostępne „areny" (odpowiednik hostowanych pokojów w XBC). Teraz sytuacja jest prosta – wybieramy interesującą nas arenę oraz ustawiamy w Xboxie odpowiednią grę, pamiętając o wybraniu trybu Link. W Xlinku zaznaczamy dodatkowo zakładkę „I'm trying to join", aby sprecyzować status grającego – w tym momencie będziemy mogli brać czynny udział w zmaganiach na już istniejącej aranie.

Parę srów podsumowania. Xlink Kai nie jest złym programem, rzekłbym nawet, iż jest świetną alternatywą dla XboxConnect. W przeciwieństwie do XBC jest stabilny (nie trzeba ściągać nowych wersji co 3 dni) i nie ma tylu bugów. Wydaje mi się też, że posiada stabilniejsze serwery. Główną jego wadą jest mała liczba aren – porównać je można do ok. połowy Graczy hostujących Halo 2 na XBC. Jeżeli porównujemy komfort grania, to zaryzykuję stwierdzenie, że na Xlink Kai miewałem lepsze pingi niż na XBC. Nie sugerowałbym zrezygnowania z XBC na rzecz Xlinka, lecz warto mieć go na uwadze, ponieważ częste kaprysy serwerów XboxConnect zmuszają Graczy do szukania alternatywnych rozwiązań. Tym rozwiązaniem na dzień dzisiejszy jest Xlink Kai. □ [JuveFan]

Przegląd stron WWW

extremy 2005



Witam w kolejnej odsłonie naszego cyklicznego przeglądu stron internetowych, który po raz kolejny zgromadził spore grono zainteresowanych. EXTREMY to doskonała okazja dla młodych i ambitnych twórców, by za sprawą PSX Extreme, ogólnopolskiego pisma drukowanego, zaprezentować owoce swojej ciężkiej pracy. Wszyscy znacie specyfikę Internetu - jego powszechność ma swoje plusy i minusy. Do zalet możemy zaliczyć łatwość dostępu i szybkość przepływu informacji. Zaraz obok jednak znajdziecie wady: kiepski poziom merytoryczny, liczne problemy techniczne, oraz częste zjawisko, które określę staroszkolnym mianem "słomiany zapał". EXTREMY to przedsięwzięcie, które promuje wszystkie te site'y, które mimo wielu trudności dzielnie walczą o swoje miejsce w Sieci i stale dążą do poprawy ogólnego wizerunku. Konsolowe strony WWW to także doskonała skrzynka kontaktowa, miejsce spotkań Graczy. To na amatorskich site'ach wielu redaktorów znanych pism stawiało swoje pierwsze kroki, a ich aktywność otworzyła im drogę do kanery! Godzina próby wybiła, zakasam rękawy, chwytam za swoje notatki i ... EXTREMY 2005 czas zacząć!

W tegorocznych **EXTREMACH 2005** zdecydowaliśmy się oceniać według następujących kryteriów:

aktualizacja - czyli jak często strona jest aktualizowana. Zwracamy uwagę przede wszystkim na częstotliwość publikowania newsów, ale surowy wzrok jury spogląda również na inne działy, jak publicystyka czy recenzje. Oceniamy ruch, ganimy jego brak.

wygląd - ogólne wrażenie - wykonanie, kolorystyka, design, czytelność strony. Jest to również ważny aspekt - nawet jeśli dana strona jest sama w sobie ucztą merytoryczną, wiele osób może wzgardzić taką potrawą, gdy nie jest odpowiednio podana.

merytoryka - najważniejsza ocena, czyli zawartość merytoryczna serwisu. Oceniamy poziom tekstów, oryginalność oraz konkurencyjność w stosunku do innych stron WWW.

interaktywność - tutaj przede wszystkim oceniamy kontakt z Czytelnikami, czyli takie elementy jak forum dyskusyjne, komentarze przy newsach, listy mailingowe oraz inne podobne elementy.

kreatywność - w tej ocenie chciałbym uwzględnić kreatywność ekipy redakcyjnej, czyli wypunktować oryginalność, podnieść ocenę za wdrażanie śmiałych rozwiązań czy niekonwencjonalnych pomysłów. Dodatkowe punkty przydzielamy również za dbałość o kontakty z dystrybutorami i osobami związanymi z branżą.

poziom techniczny - tutaj kładziemy nacisk na techniczną część przedsięwzięcia. Nasz etatowy Inspektor Senti chwycił za wadalitor html i przeprowadził wnikliwe crash testy, badając m.in. kompatybilność z popularnymi przeglądarkami, podliczając równocześnie ilość błędów (sprawdzanych tylko na stronie głównej) i ganiąc za niezgodność z obowiązującymi standardami. Ze względu na niekomercyjny charakter testowanych serwisów, ocena za poziom techniczny ma charakter drugorzędny.

oceny wystawiane są według klasycznej skali 1/10, zas z ocen cząstkowych wyciągamy średnią. Nie jesteśmy jednak w szkole, więc nie zamierzamy trzymać się ściśle arytmetyki, zostawiając element niedopowiedzenia dla siebie :)

WARUNKI UCZESTNICTWA

Przypominam krótko warunki uczestnictwa, by nie było żadnych niejasności: oceniania strone musi być w ojczystym języku, przede wszystkim poruszać zagadnienia związane z branżą elektronicznej rozrywki, być w miarę regularnie aktualizowana, niekomercyjna (przymykamy oko na elementy komercji, gdy związane są bezpośrednio z przetrwaniem strony i kontaktami z dystrybutorami), zawarte na niej treści nie kłócą się z przekonaniami naszego pisma, a strona znajduje się w Sieci co najmniej 3 miesiące.

EXTREMY 2005 – oceny

www.pes.gameonly.pl

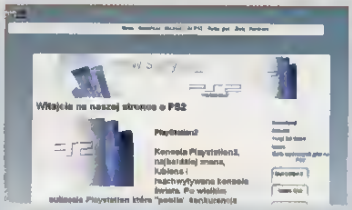


Strona ta stanowi łączone przedsięwzięcie ekipy z Poznania, Słupska oraz Ząbek. T4Killer, Don Elofante, miogal i kamson11 połączonymi siłami stworzyli miejsce, w którym chcieli skupić podobnych sobie miłośników kultowej gry sportowej - Pro Evolution Soccer/Winning Eleven. Znajdziecie tutaj skrupulatny spis wszystkich odsłon serii, łącznie z datami wydania i platformami, na jakich się ukazały. Przede wszystkim rzucił mi się w oczy dział "Polska Scena PES-a", gdzie znalazły się relacje z imprez i mistrzostw opatrzone stosownymi zdjęciami. Do plusów zaliczę również masę informacji na temat najpopularniejszych odsłon serii: składy, info o zawodnikach, ekrany tytułowe, użyteczne strategie, czy choćby takie detale, jak pokaźny zbiór tapetek. Niestety, znacznie gorzej jest z aktualizacją i kreatywnością. Nowe materiały pojawiają się sporadycznie, zaś strona cierpie pełnymi garściami ze swojej dawnej odsłony. Osobiście widzę w tym przedsięwzięciu spory potencjał i uważam, że każdy fan wspomnianej serii powinien zajrzeć w to miejsce. Pytanie, czy autorzy staną w przyszłości na wysokości zadania?

EXTREMY 2005 WERDYKT

aktualizacja	2/10
wygląd	6/10
merytoryka	6/10
interaktywność	4/10
kreatywność	3/10
poziom tech.	5/10
ogólnie	6/10

www.sonyps2.prv.pl



Oto przykład kolejnej strony, której założenia były jak najbardziej słuszne, zaś samo ich wykonanie okazało się być nie do przeskoczenia. Przede wszystkim rzuciło mi się w oczy rozbudowane menu: relacje z imprez, informacje z E3, marzenia Gracza, opisy gier itd. Super, ale kiedy okazuje się, że 90% strony świeci pustką, zaś same linki odsyłają nas do zdawkowego komentarza "Wnet wielkie otwarcie!!! Dział w budowie!!", to cały czar pryska jak bańka mydlana. Chłopaki - robicie coś z tym, czy bawimy się w obiecanki-cacanki? Rok 2004 przy Waszych ksywach wyraźnie daje do zrozumienia, że w nowym roku zmieniły się Wam priorytety. Niestety.

EXTREMY 2005 WERDYKT

aktualizacja	1/10
wygląd	3/10
merytoryka	2/10
interaktywność	2/10
kreatywność	1/10
poziom tech.	9/10
ogólnie	2/10

www.subfan.pl



Muszę przyznać, że subfan.pl to świetna robota, która kontynuowana jest nieprzerwanie prawie od 2001 roku, kiedy to pierwsza odsłona strony trafiła do Internetu. Całe przedsięwzięcie skupia się na grach jRPG, cRPG, oraz od niedawna również MMORPG. Site posiada forum dyskusyjne, ruchliwy czat (skrypt pozwalający połączyć się z serwerem IRC bezpośrednio z poziomu przeglądarki za pomocą Java), oraz — prywatne kółko różańcowe.) [fragment arta. "Napisałem ten tekst, aby pokazać wam, że Bóg istnieje i jest wspaniały, o wiele wspanialsze jest przebywanie z Nim od Final Fantasy i innych jRPG."] Strona zewrze też sondaże i spory zbiór plików w dziale download. Warto wspomnieć o bardzo pokaźnej bazie tekstów: recenzje, opisy, artykuły, relacje, a także osobiste arty "od fanów dla fanów". Ekipa z Subarashii Fantasy to także ludzie odpowiedzialni za tłumaczenie gier Final Fantasy VII i VIII na język PL, aktualnie także zaangażowani w inne podobne projekty.

EXTREMY 2005 WERDYKT

aktualizacja	7/10
wygląd	8/10
merytoryka	8/10
interaktywność	6/10
kreatywność	7/10
poziom tech.	7/10
ogólnie	8/10

www.consolegamez.xt.pl



Strona ładnie wykonana, utrzymana w ciemnych klimatach, ale schludnie rozwiązana i dość wyraźna. Spodobało mi się forum dyskusyjne, graficznie nawiązujące do stylistyki PS2. Niestety gorzej z merytoryką - autorzy wiali w całą tą piękną ramę za mało konkretów i podstrony wieją pustką. Z pokaźnym zbiorem recenzji kontrastują działy z zapowiedziami, solucjami i tematyczne komory. Newsy są publikowane w miarę regularnie, choć ich ilość w porównaniu z liczbą redaktorów w stopce (14 osób) wypada niekorzystnie. Interaktywność jest umiarkowane: forum dyskusyjne, odnośnik do kanału IRC, księga gości i proste sondy. Na dzień dzisiejszy całość wypada średnio, jednak schludność i dzieł z recenzjami świadczą, że przy większym wkładzie ze strony ekipy prowadzącej serwis może rozwinąć skrzydła!

EXTREMY 2005 WERDYKT

aktualizacja	6/10
wygląd	7/10
merytoryka	6/10
interaktywność	7/10
kreatywność	6/10
poziom tech.	6/10
ogólnie	6/10

www.kkoo.prv.pl



Tradycyjnie kierowany samczym instynktem w pierwszej kolejności zajrzałem na podstronę poświęconą laskom ze świata elektronicznej rozrywki gdzie znalazłem kilka ślicznych artworków i zdjęć kobietek z Tekken 5 czy Final Fantasy VII. Punkt za tę inicjatywę. W dziale "dziwne schizy" znajdziecie pierwszy screen z MGS: Dog Eater oraz Silent Hill 6. Sporo tu drobnych recenzji, z czego kilka przypominają formą swobodny dialog dwóch napalenców na GG. Poziom tekstów jest różny, ale autorzy za recenzje nadesłane przez internautów nie biorą odpowiedzialności. Niestety, w innych działach wieje pustkami - puste podstrony "przepraszają", że istnieją, zaś newsy pojawiają się stanowczo zbyt rzadko. Widać, że twórcy chcieli stworzyć specyficzny klimat całości, ale póki co braki w materiałach burzą ten obraz. Kolejna strona, która nie jest zła, ale wymaga pracy.

EXTREMY 2005

WERDYKT

aktualizacja	2/10
wygląd	4/10
merytoryka	4/10
interaktywność	3/10
kreatywność	5/10
poziom tech.	7/10
ogólnie	4/10

www.czechy.com.pl/dc/



Strona DC Fans naprawdę zaskakuje, zwazywszy że poświęcona jej konsola jest od dawna trupem. Stałe aktualizacje przynoszą świeze informacje na temat prężnie - jak się okazuje - działającej sceny Dreamcasta. Nowe emulatory, użyteczne aplikacje i masa plików do ściągnięcia z działu download. Niezwykle żywe i ciekawie wyglądające forum dyskusyjne zrzesza setki zadowolonych osób, wygłaszających pochlebne opinie na temat strony (pojawiają się także przedstawiciele płci pięknej). M@jk rozszerzył działalność o butik z ciuchami, dzięki któremu kazdy fan DC moze utozsamić się z ulubioną konsolką. Być moze oldskulowa szata graficzna strony troszkę odbiega od dzisiejszych standardow, ale wiana w nią warstwa merytoryczne po trzykroć to wynagradza. Jeśli odczuwacie sentyment w stosunku do konsoli Segi, to niniejsza stronka stanowi swoiste kompendium na ten temat i jest nieocenionym źródłem informacji.

EXTREMY 2005

WERDYKT

aktualizacja	8/10
wygląd	6/10
merytoryka	8/10
interaktywność	7/10
kreatywność	7/10
poziom tech.	5/10
ogólnie	6/10

www.psxgames.xt.pl



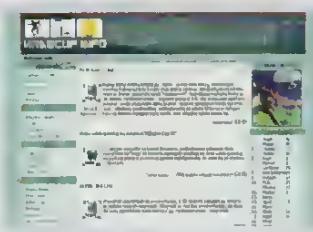
PSX Games to stronka poświęcona dziadkowi Szaraczkowi, niejako stworzona w hołdzie starym dobrym czasom. Można tutaj znaleźć recenzje gier na PSone (prawie 100), solucje, telefony, kody, oraz sporo stuffu w dziale download. Co miesiąc teksty są zbierane i redaktorzy na ich podstawie klecą zin do ściągnięcia i poczytania offline (istnieje możliwość założenia subskrypcji). PSX Gemes Mag właśnie doczekał swojego piątego wydania. Strone posiada forum dyskusyjne - najciekawsze bieżące tematy wyświetlane są również na głównej stronie (interaktywność). Autorzy wprowadzili także kąciki tematyczne poświęcone popularnym grom - w oczy rzuca się szczególnie dobrze zrealizowany dział Parasite Eve 2. Chciałbym również nadmienić, że na stronie panuje twórczy ruch - dość regularnie pojawiają się aktualizacje wnoszące nowe materiały. Zdecydowanie jest to site który należy nadal rozwijać, gdyż ma potencjał - mamy najlepszą stronę o Dc, może czas na coś podobnego na temat PSone?

EXTREMY 2005

WERDYKT

aktualizacja	6/10
wygląd	6/10
merytoryka	6/10
interaktywność	6/10
kreatywność	5/10
poziom tech.	8/10
ogólnie	6/10

www.kragcup.info



Jest to strona odmienna od pozostałych, gdyż została poświęcona konkretnemu przedsięwzięciu - poznańskiej lidze Pro Evolution Soccer. Trzeba przyznać, że zrealizowane jest to poprawnie. Czytelny layout pozwala zorientować się w aktualnej tabeli ligowej, bez problemu można znaleźć lokalizację kolejnego turnieju, szczegółowy regulamin uczestnictwa, a na zainteresowanych czekają relacje z poprzednich edycji imprezy. Strona oparta jest na skrypcie PHP, więc korzysta z dobrodziejstwa systemu newsów, daje możliwość zalogowania się, zapoznania z listą użytkowników i statystykami. Site jest przeznaczony głównie dla wąskiego grona zainteresowanych, co znajduje odzwierciedlenie w ocenie - miejsce dla fanów seni ISS/PES, szerzy użytkownicy nie mają tam raczej czego szukać.

EXTREMY 2005

WERDYKT

aktualizacja	4/10
wygląd	5/10
merytoryka	5/10
interaktywność	6/10
kreatywność	5/10
poziom tech.	7/10
ogólnie	5/10

www.gameteam.prv.pl



Od zawsze mam słabość do zinów, więc z zainteresowaniem spojrzałem na owoc pracy naszych Czytelników, czyli miesięcznik GameTeam. Co ciekawe, chłopaków cechuje regularność, gdyż praktycznie bez obsuwu dostarczają co miesiąc kolejny numer periodyku, który właśnie dobija do 11 wydania. W środku ponad 100 stron zapełnionych materiałami - obok tekstów okołogrowych pojawiają się też materiały z życia wzięte. Hasłem przewodnim serwisu jest "O grach wiemy wszystko - i nie tylko o grach!". Teksty cechuje humorystyczna konwencja. Wygląd zinu i samej strony jest ładny - można łatwo skontaktować się z autorami, dokonać prenumeraty, wpisać się do księgi gości. Jedną z wad jest wielkość zinu - 12 MB może okazać się dla modemowców ciężkostrawne.

EXTREMY 2005

WERDYKT

aktualizacja	6/10
wygląd	7/10
merytoryka	7/10
interaktywność	6/10
kreatywność	7/10
poziom tech.	8/10
ogólnie	7/10

www.ps2team.prv.pl



Strona PS2Team korzysta z technologii PHP, co pozwala na takie nowoczesne bajery, jak możliwość wybrania layoutu, umieszczenie kalendarza, shoutbox czy system komentarzy do newsów. Te pojawiają się dość regularnie, choć jest ich niestety mało i wyraźnie brakuje ilustrujących je screenów. Strona zawiera ponad 30 recenzji gier na PS2, zaś w innych działach niestety pustki - 5 krótkich tekstów okołogrowych i zero solucji czy zapowiedzi. Brakuje tej stronie czegoś konkretnego, co zachęciłoby ludzi do jej odwiedzania. Myślę, że dobre zaplecze techniczne powinno zmobilizować twórców do tego, by popracować nad merytoryką!

EXTREMY 2005

WERDYKT

aktualizacja	6/10
wygląd	5/10
merytoryka	4/10
interaktywność	6/10
kreatywność	4/10
poziom tech.	7/10
ogólnie	4/10

www.gbcentrum.glt.pl



Gbcentrum to miła stronka dla fanów kieszonsolek, bogata w związane z nimi informacje. Miło, że twórcy starają się na bieżąco aktualizować newsy, wrzucając dla lepszego efektu także screeny. Ogólnie w każdym dziale coś się dzieje: kilka dostępnych recenzji, informacje sprzętowe, solucje, ciekawostki na temat emulacji, tipsy, publicystyka, komiks (prace Toriego to ciekawe uzupełnienie całości, a zarazem oryginalny element). Niezły jest też dział Stuff, gdzie można zassać wszelkiej maści trailery, intra i inne multimedialne downloady. Strona wygląda ładnie, choć wyświetlenie logo wymaga zainstalowanego flasha, a layout odbiega od współczesnych standardów. Może ten site nie jest spektakularny, ale emanuje pewną specyficzną aurą, która zachęca do kolejnej wizyty - czyżby dyskretny urok kieszonsolek?

EXTREMY 2005

WERDYKT

aktualizacja	7/10
wygląd	6/10
merytoryka	7/10
interaktywność	3/10
kreatywność	4/10
poziom tech.	6/10
ogólnie	6/10

www.psxdev-pl.tk



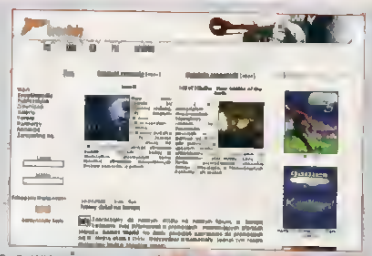
PSone Section-PL to strona traktująca tylko i wyłącznie o PSone. Jako jedyna (!) spośród wszystkich zgłoszonych do konkursu wykonana jest poprawnie od strony technicznej (zgodność ze standardem HTML 4.01). Layout jest surowy, ale nasuwa dobre skojarzenia z legendarnym dziś serwisem psx.net.pl. Strona zawiera pokaźną bibliotekę recenzji, które podano w dość atrakcyjny sposób. Teksty są poprawne merytorycznie, zilustrowane, a miłym patentem są odnośniki - jeśli podoba się Wam dany tytuł, możecie za ich pomocą odnaleźć gry o podobnej stylistyce, by później po nie sięgnąć. Strona zawiera też kilka dobrych solucji, masę tipsów i sporą bazę artykułów okołogrowych - na temat emulacji sceny (as w rękawie twórców serwisu, bardzo ciekawe i unikalne materiały!) czy hardware'u. Do użytku oddano forum dyskusyjne (sporo postów świadczy o zainteresowaniu czytelników) i shoutcast. Plusem stronki są też stale aktualizowane newsy - zważywszy na kondycję Szaraczka jest to wyczyn nie lada!

EXTREMY 2005

WERDYKT

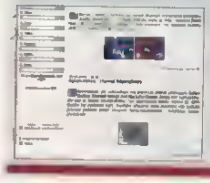
aktualizacja	7/10
wygląd	6/10
merytoryka	8/10
interaktywność	7/10
kreatywność	6/10
poziom tech.	10/10
ogólnie	8/10

www.gameonly.pl





Gameonly to prawdziwy dinozaur wśród polskich site'ów konsolowych. Jak się okazuje, ich przepisem na długowieczność jest konsekwentne dążenie do celu i poprawiania jakości swoich usług. Strona prowadzone przez Conkera i Lewika, przy statym wsparciu technicznego czerodzieja Palliego, jest w tym momencie bezkonkurencyjne. Codzienne aktualizacja, największe ilość newsów ne wszystkie platformy, integracja redaktorów z Czytelnikami, różnorodność tekstów (świetne materiały okołogrowe i felietony) oraz organizacja konkursów i akcji promocyjnych (Gameonly jest współorganizatorem Zlotu Fanów Nintendo) to tylko niektóre z wielu zalet przodującego dziś serwisu konsolowego. Duży wpływ ma na to rowniez owocna współpraca z udostępniającymi materiały firmami, m.in. Electronic Arts, Swiatem Nintendo, CD Projekt i Nokią. Z czystej formalności wspomnę jeszcze o wyraźnym layoucie, bardzo wysokiej interaktywności poszczególnych komponentow oraz niebanalnej kreatywności do nowych inicjatyw ekipy należy użyteczna encyklopedia gier oraz akcja promocyjna "Oszczędzaj z Gameonly". Strona wypromowała niejednego zdolnego człowieka i otworzyła mu drogę do dalszej kariery. Chłopaki - jak by to powiedział HIV, ryjecie berety na całego :)



EXTREMY 2005

WERDYKT
aktualizacja 10/10
wygląd 8/10
merytoryka 9/10
interaktywnosc 9/10
kreatywność 8/10
poziom tech. 7/10
ogólnie 9/10

www.konsola.pl

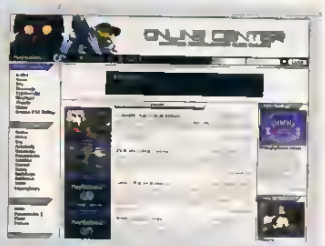


Strona skupia się przede wszystkim na zagadnieniach związanych z PS2 i NGC. Znajdziecie tutaj kilka recenzji gier, sporo tipsów i solucje, m.in. GTA: San Andreas. Na plus dla strony mozna zaliczyć FAQ, gdzie znejdziecie kilka odpowiedzi na często powtarzające się pytania związane z uzytkowaniem konsoli czy obsługą popularnego ostatnio HDloadera. Jak widać, znajomość tej problematyki stała się wizytówką strony, co widać na dzialającym prężnie forum dyskusyjnym i w księdze gości. Osoby zainteresowene FF: Crystal Chronicles znejdą masę informacji na poświęconej tej grze podstronie. Wyraźnie widać, ze ta strona WWW balansuje na granicy między przeciętnością a czymś więcej. Pozostaje życzyć autorom odnalezienia recepty na ożywienie serwisu, ktoremu na dzień dzisiejszy brakuje przewodniej idei. Trzymam kciuki ze autorów i ich kreatywność!

EXTREMY 2005

WERDYKT
aktualizacja 5/10
wygląd 5/10
merytoryka 6/10
interaktywnosc 6/10
kreatywność 5/10
poziom tech. 9/10
ogólnie 5/10

www.onlinecenter.prv.pl

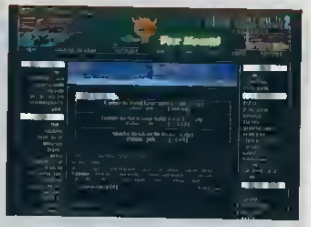


Online Center to jedyne w Polsce miejsce spotkań konsolowych Graczy, którzy nastawieni są na rozgrywkę online. Strona jest nadal bardzo młoda i się rozwija, co widać po pustkach w warstwie merytorycznej. Layout jest ładny i wyraźny, zaś wszystkie prezentowane matenały czytelne. Dobrym patentem jest lista graczy XBL i XBC, co pomaga w nawiązywaniu kontaktów i szukaniu potencjalnych spamng-partnerow. Sporo się dzieje w interaktywnej części site'u (forum odwiedzane jest przez wiele osób zainteresowanych tematem), jednak z kolei na samej stronie panuje zastój. Newsy pojawiają się nieregularnie, zaś innych tekstów jest mało. Uważam, że są wszystkie podstawy, by pchnąć całe przedsięwzięcie naprzód!

EXTREMY 2005

WERDYKT
aktualizacja 4/10
wygląd 7/10
merytoryka 4/10
interaktywnosc 6/10
kreatywność 5/10
poziom tech. 6/10
ogólnie 5/10

http://mgs.gry-online.pl



Oto miejsce pielgrzymek wszystkich fanów seri Metal Gear Solid. Chyba najrzetelniejsza w kraju skarbnica wiedzy ne temat wszystkich odsłon seri, podająca na tacy potrzebne informacje z dbałością o najmniejsze detale. Dokładne solucje, opisy wszystkich broni i sprzętu, spisy bugów, a nawet tak lubiane przez nas Easter Eggi. Autorzy pomyśleli o urozmaiceniu zawartości o takie elementy jak fanart, ciekawe screeny, informacje ne temat soundtracku, czy nawet opinie prasy ne temet ich ulubionej gry. Miłym akcentem jest możliwość rozwiązania quizu na temat seri - najlepsze wyniki zostają umieszczone na stronie w Hell of Fame! Polecam wszystkim ciekawe artykuły związane z tematyką seri, m.in. historię MG i informacje o pojazdach wykorzystanych w grze. Strona wyposażona jest dodatkowo w forum i czat. MGS Site to kawał dobrej i rzetelnej roboty ze strony fanów seri, która z pewnością przyda się niejednemu zagubionemu w jej niuansach Graczowi.

EXTREMY 2005

WERDYKT
aktualizacja 7/10
wygląd 6/10
merytoryka 8/10
interaktywnosc 6/10
kreatywność 7/10
poziom tech. 9/10
ogólnie 8/10

www.onlygames.pl



Only Games dalej trzyma się nieźle - zin internetowy dobił do swojego 19 wydania i nadal zajmuje tylko 3 MB, co jest ważną informacją dla modemowców. Czytelnika wita zmieniony zgodnie z panującą za oknami aurą, zimowy layout. Interaktywność utrzymana jest na przyzwoitym poziomie: schludne forum odwiedzane jest przez Czytelników, zaś najważniejsze tematy i najnowsze galerie wyświetlane są na stronie głównej. OG korzysta z systemu newsów, ankiet oraz tworzy listę Graczy konsolowych, która pomaga znaleźć kumpla od pada. Newsy pojawiają się często, chociaż częstotliwość ich publikacji nie dorównuje zasypującemu nas codziennie informacjami Gameonly. Tradycyjnie znajdziecie tutaj sporo FAQ, solucji, zapowiedzi i recenzji.

EXTREMY 2005

WERDYKT
aktualizacja 8/10
wygląd 7/10
merytoryka 8/10
interaktywnosc 7/10
kreatywność 7/10
poziom tech. 9/10
ogólnie 8/10

www.xboxpolska.pl



Rzetelna stronka w całości poświęcona konsoli Xbox. Czeme layouty moze nie są groovy ani jazzy w tym sezonie :), ale strone rozplanowana jest solidnie i według konkretnej metody. Aktualizowane lista Top 10 gier, Hot Links, możliwość logowania się do strony, relacje ze zlotów konsolowych i wyraźnie odznaczone "gorące" matenały. Tych jest nadal umiarkowana ilość - kilka recenzji, zapowiedzi i artykułow to jednak zbyt mała baze merytoryczna. Kolejna strona, które moze się ciekawie rozwinąć, ale ne dzień dzisiejszy nadel jej przyszłość stoi pod znakiem zapytenia. Trzymam kciuki za tworców, zeby stanęli na wysokości zadania!

EXTREMY 2005

WERDYKT
aktualizacja 7/10
wygląd 6/10
merytoryka 5/10
interaktywnosc 6/10
kreatywność 5/10
poziom tech. 5/10
ogólnie 5/10

www.gamescorner.info

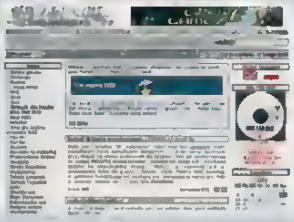


Games Corner od 2002 roku trzyme się dzielnie w Sieci, poprawiając jakość swoich usług. Strona wita nas informacjami o nowych artykułach, wyraźnie odznaczonymi hot topicami i garstką newsów, które pojawiają się dość systematycznie. Plusem jest baza recenzji, gdzie znajdziecie konkretne informacje na temat nowych tytułów. 17 artykułów porusza różne tematy, od przemocy w grach po sytuację w polskich salonach gier. Miłym akcentem jest kącik staroci, gdzie znajdziecie opisy konsol stacjonarnych i handheldów oraz recenzje oldskulowych pozycji. Strona ma interaktywne elementy: sondę, subskrypcje, wyswietlanie najbardziej popularnych tematów z forum, wyszukiwarkę, system komentarzy i rozwijany dział download. Minusem jest podobnie jak w przypadku innych stronek: pustka jaka wita nas na części podstron. Zdecydowanie lepiej jest się skupiać na konkretnych zagadnieniach, zamiast decydować się ne poruszanie tematu konsol jako całości. Ocenę zawyzam za pisane z pasją recenzje (dzięki nim zaraziłem się grą Second Sight) i staz na Sieci. Oby tak dalej.

EXTREMY 2005

WERDYKT
aktualizacja 7/10
wygląd 6/10
merytoryka 7/10
interaktywnosc 6/10
kreatywność 5/10
poziom tech. 3/10
ogólnie 7/10

www.metalgearsolid.pl



Kolejna stronka o sprecyzowanej tematyce, poświęcona seri gier Metal Gear. Chłopaki wyrabiają się w miarę regularnie z newsami, przygotowali też bogate zaplecze tłumaczonych z zachodnich serwisów artykułów. Fanatycy znajdą tutaj spisy prawie wszystkich dialogów z pierwszych odsłon serii i masę ciekawostek. W porównaniu z konkurencyjną stroną, metalgearsolid.pl ma nowocześniejszy design i wszystko jest troszkę lepiej rozplanowane. Jednak marytoryka trzyma podobny, wysoki poziom i zatrzymuje odwiedzającego na dłuższą chwilę. Ciekawym dodatkiem do strony jest sklepik z ciuszkami dla fanów gier video oraz dział z przemyśleniami Graczy. Strona dobrze sprawuje się również pod kątem interaktywności: jest forum dyskusyjne, księga gości, czat, systemy komentarzy do newsów, a dla znudzonych quiz online. Wart odnotowania jest fakt, że znaczna część materiałów przetłumaczona jest na język angielski, co poszerza krąg odbiorców strony.

EXTREMY 2005

WERDYKT	
aktualizacja	7/10
wygląd	7/10
merytoryka	8/10
interaktywność	7/10
kreatywność	7/10
poziom tech.	5/10
ogólnie	6/10

www.rebelion.hk.pl

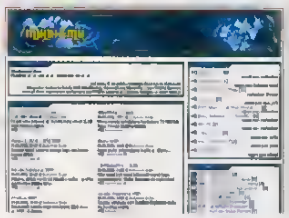


Łoooo) Trzeba przyznać, że strona robi przy pierwszym kontakcie świetne wrażenie. Ciekawa kombinacja zieleni i czerni osobiście do mnie przemawia, chociaż dla kogoś innego może okazać się kompletnie nieczytelna. Autorzy podeszli do tematu w niekonwencjonalny sposób, skupiając się przede wszystkim na tematyce konsolowych horrorków. Nadal jednak dostępny jest tylko mały ułamek recenzji które są zapowiadane. Każdy miłośnik wszelkich szatanów i diabłów odnajdzie się w tym miksie - czadowe tapetki na pulpit, fajowe skiny do Winampa, dzwonki do telefonów komórkowych i stylowe loga, oraz odpowiednią do sytuacji stylizację językową. Fajną inicjatywą jest rysowany przez jednego z redaktorów Komix (zobaczcie ten o Świętym Mikołaju!). Kolejnym oryginalnym motywem jest dział Warsztat, gdzie redaktorzy Rebelion nauczą Was, jak wysmażyć własną kierownicę) Osobiście podoba mi się ta strona, jednak muszę zachować fachowy dystans. Chłopaki - do pracy! Szatańskie taki jak je, diabłom z Rebelion pupy lizać nie będzie, tylko w nią kopnie i powie "dobrze, ale mogesz lepiej wiem o tym"!

EXTREMY 2005

WERDYKT	
aktualizacja	5/10
wygląd	6/10
merytoryka	6/10
interaktywność	5/10
kreatywność	8/10
poziom tech.	7/10
ogólnie	6/10

www.multi.emu.prv.pl



Multi Emu poświęcone jest zagadnieniom emulacji i konsol, a mimo krótkiego stażu na Sieci, harmonijnie się rozwija. Aktualizowane w miarę regularnie newsy, pierwsze poradniki i recenzje rozkręcające się forum dyskusyjne oraz kontakt z Czytelnikami za sprawą kanału IRC. Istnieje możliwość logowania się do sita'u, zaś linki do ważniejszych plików i tematów podawane są bezpośrednio na głównej stronie. Strona ma oldskulowy design, ale śmiało korzysta z nowoczesnych rozwiązań. Trudno w tej chwili ją właściwie ocenić, choć na dzień dzisiejszy wygląda obiecująco. Czas pokaże, czy ta inicjatywa będzie w stanie konkurować z takimi gigantami, jak choćby serwis niejakiego Skizo.

EXTREMY 2005

WERDYKT	
aktualizacja	5/10
wygląd	6/10
merytoryka	6/10
interaktywność	6/10
kreatywność	5/10
poziom tech.	9/10
ogólnie	6/10

krótko o:

www.game-guide.pl



polskie Gamefaqs? Przed chłopakami trudne zadanie. Póki co na stronie znajduje się kilka solucji i to właściwie wszystko. Jeśli ktoś szuka opisu do konkretnej gry, powinien zajrzeć w to miejsce.

Ocena 5/10

www.extrakonsole.prv.pl



prosta stronka stworzona za pomocą Frontpage, potwornie lagująca na darmowym serwerze Interii. Mimo najszczerszych chęci nie udało mi się z niej wycisnąć nic pozytywnego poza faktem, że autorowi się chciało coś w ogóle robić. Zachęcam jednak do kolejnych prób webmasterskich.

Ocena 1/10

PODSUMOWANIE

Jak widać, w tym roku Gameonly odzyskało dawny blask i sięgnęło po nasze wyróżnienie, dystansując konkurentów! Statuetka wędruje do rąk Conkera, Lewika, Palliego i całej ekipy redaktorów, którzy codziennie w pocie czoła pracują na szacunek Czytelników i tym samym wywalczyli sobie zaszczytne pierwsze miejsce! Gameonly zwyciężyło też w naszej mini-ankiecie na Forum PE, gdzie znaczną przewagą głosów uzyskało specjalne wyróżnienie publiczności. Wszystkim innym stronom gratuluję osiągniętych wyników - w tym roku jury okazało się być wyjątkowo mało restrykcyjne. Najbliższy rok pokaże, czy nie były to oceny na wyrost. Dziękuje wszystkim za współpracę przy tworzeniu tego przeglądu i zapraszam do udziału w kolejnej edycji, już za rok! □ [mazzi]

Poziom techniczny ocenianych stron www

Sajt	iE	Mozilla	Firefox	Opera	Błędy	Ocena
www.pes.gameonly.pl	✓				117	5
www.sonyps2.prv.pl	✓	✓	✓	✓	10	9
www.subfan.pl	✓	✓	✓	✓	852	7
www.consolegamez.xt.pl	✓				10	6
www.kkgo.prv.pl	✓	✓	✓		10	7
www.czechy.com.pl/dc/	✓				155	5
www.psxgames.xt.pl/	✓	✓	✓		10	8
www.kragcup.info	✓	✓	✓	✓	261	7
www.gameteam.prv.pl	✓		✓	✓	10	6
www.ps2team.prv.pl	✓			✓	10	7
www.gbcentrum.gil.pl	✓				25	6
www.psxdev-pl.tk	✓	✓	✓	✓	BRAK!	10
www.gameonly.pl	✓	✓	✓	✓	867	7
www.konsola.pl	✓	✓	✓	✓	33	9
www.onlinecenter.prv.pl	✓	✓	✓	✓	309	6
http://mgs.gry-online.pl	✓	✓	✓	✓	6	9
www.onlygames.pl	✓	✓	✓	✓	13	9
www.xboxpolska.pl	✓	✓	✓	✓	425	5
www.gamescorner.info	✓				522	3
www.multi.emu.prv.pl	✓	✓	✓	✓	10	9
www.rebelion.hk.pl	✓			✓	12	7
www.metalgearsolid.pl	✓	✓	✓	✓	1070	5
www.game-guide.pl	✓	✓	✓	✓	60	9
www.extrakonsole.prv.pl	✓			✓	10	7
http://www.xboxonline.pl/	✓			✓	176	6

✓ oznaczenie poprawnego funkcjonowania strony w danej przeglądarce

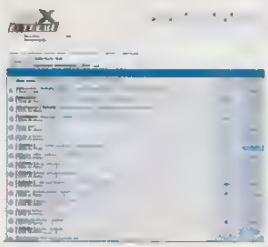
psx extreme

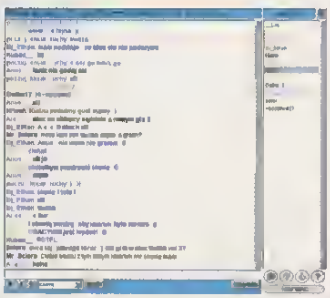
■ Korzystając z okazji zapraszamy Was na naszą stronę internetową www.psxextreme.pl, na której znajdziecie informacje o zawartości nowych numerów magazynów PSX EXTREME i PORADNIK EXTREME.



■ Na naszym forum internetowym zarejestrowanych jest blisko 8 tysięcy użytkowników. Dzięki temu na każdym z 27 działów tematycznych zawartych w 5 blokach można zabrać głos w jednym z 5000 tematów do dyskusji.

■ Na chacie o każdej porze znajdzie się kilku chętnych do rozmowy konsolomaniaków - zgrady tu rzadko bywają, za to można bardzo często porozważać z naszymi "podróbami!" ;)





Hardkor

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

txt. Yohko&Teruo

Wyobraźcie sobie, ze wydano przewodnik który skutecznie odstrasza od podróży do Polski. Moza nie byłoby to takie dziwne (wszek wiemy jaką opinię mamy ze granicą), gdyby nie fakt, ze przewodnik ten został napisany przez... polskie ministarstwo infrastruktury i jest wręczany obcokrajowcom przy wjeździe. Pewnie szybko uciekają... Swoją drogą, Dania została uznana za najszczęśliwsze państwo w Europie (to na wypadek gdybyście i Wy chcieli stąd uciec).

Mniej kolorowo...

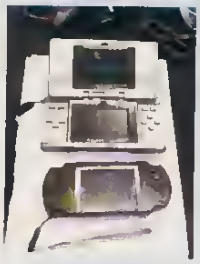
Sony zmienia dostewcę ekranów TFT do PSP - z Sharpa na Samsunga, co prawie na pewno spowoduje lekkie pogorszenie jakości obrazu. Powody zmiany dostawcy? Oczywiście obniżenie kosztów produkcji, a także perspektywy na lepszą współpracę (Sony i Samsung w przeszłości całkiem nieźle się dogadywały, nawet dzieliły się patentemi). Poza tym, mimo gorszej jakości obrazu, Samsungi nie mają ponoć takich problemów z martwymi pikselami. Pozyjemy, zobaczymy. Na razie nie jest tak kolorowo, jak być powinno.

Konsolowe Wojny: Atak Klonów

Hong Kong Toys and Games Fair to, jak sama nazwe wskazuje, targi poświęcone zabawkom i grom. Wyobraźcie więc sobie pięc wielkich hal, pełnych... no tak, w tym wypadku ilość nie idzie w perze z jakością - w tym roku firmy oterowały ne przykład zdalnie sterowane tonące łodzie podwodne, śpiewające drzewka bozonarodzeniowe i pokryte sztucznym futrem roboty-pieski, które wpadają ne ściany, gdy się je zewoła. Wiecie już mniej więcej, o co chodzi?



Wiośnie takie miejsca stało się kolejną odsłoną odwiecznej wojny konsol, w której niezależni wytwórcy walczą z tyranią i wyzyskiem wielkich producentów poprzez... wystawianie klonów ich produktów. W tym roku takich firm było kilka, jednak na szczególną uwagę zasługują tylko dwie. Jedna z nich swego czasu stworzyła podłączany do telewzora Gym Club Dancing Carpet (zgadnijcie, czego to kopia?) oraz gry o fascynujących nazwach "Ucieknij z pozaru" albo "Zadepcz uciekające szczury". Ich klon PSP



wyglądał prawie jak żywy (jeśli pominie się totalny brak grywalności), za to oterował tajemnicze funkcje "High Bnghtness" i "Super-Glare Imitate Color Screen", cokolwiek to miało znaczyć. Druga firma oterowała i PSP i NDS, przy czym w NDS wymienie się ekran, dzięki czemu mozna zagrać aż w cztery gry! Prędzej czy później to "coś" trefi do Polski, więc lepiej dobrze upewnijcie się, co kupią Wam rodzice pod choinkę.

Na PSP też można mieszać!

Ledwie wypuszczono konsolkę na rynak, a już wysypały się przeznaczone dla niej "szarostrefowe" programy. Najświeższym przykładem jest PSP Multimedia Extender/ Savegame Manager – mały, zgrabny programik, który pozwala na npowenie CD do MP3, zarządzanie stanami gier oraz konwertowanie BMP, PNG i innych tormatow do JPEG. Zainterasowani mogą również sięgnąć po ffmpeg, linuxowe narzędzie konwertujące audio/video, dzięki któremu ne PSP uruchomicie filmy w tormacie MP4. Posiadacze komputerów Apole również nie powinny czuć się pokrzywdzeni - własnie stworzono dla nich iPSP, program, który nie tylko łączy PSP i Maca, pozwalając na wrzucanie filmów na konsolkę, lecz również robi kopię zapasową stanow gier, a nawet integruje się z iTunes i iPhoto. To wszystko to tylko wierzchołek góry lodowej! Czekemy na więcej!

A terez kolej na DS. Wcale nie byllsmy zdziwieni, słysząc, że i DS się poddało. Zrzucenie gier to był dopiero początek! Jak zapewne wiecie, DS ma z przodu slot na karta GBA, a z tyłu na karta DS. Pewien zdolny programiste zmodyfikował gry zrzucone z karta DS, nagrał je ne karta GBA i uruchomił na DS. Jak na razie potrzebny był całkiem pokaźny kawałek elektroniki, który "przekonał" konsolkę, że ten kart z przodu jest tym kartem z tyłu i gra została uruchomiona z karta DS (choć tak naprawdę był to kart GBA). Ufff... trochę to



pokręcone, ale ma sens - oczami wyobraźni już widzimy produkowane w Chinach ustrojstwa, które zastąpią "całkiem pokaźny kawałek elektroniki". I wystarczy tylko programetor do GBA, by uruchomić gry czy programy na DS.

Zamiast myszki?

Jeśli znudziła Wam się myszke do PS2 albo po prostu chcecie spróbować czegos innego, pomyślcie o tym Lilliput 7" VGA Touchscreen. Tak, to ekran dotykowy. Niejaki Rinco napisał do niego sterownik, który, według autora, powinien zedziałać z każdą aplikacją wykorzystującą plik ps2mouse.irx. Sterownik wraz z instrukcją możecie ściągnąć tutaj: http://ps2dev.org/kb.x?T=1136. Ten sam Rinco stworzył również port LuaGL ne PS2. LuaGL to biblioteke dająca dostęp do funkcji graficznych OpanGL w języku Lua (o którym pisalismy jakiś czas temu), a przez to pozwalająca ne łatwe wykorzystanie efektów 3D - autor dołączył newet port gry "Asteroide". Bibliotekę i grę znajdziecie pod edresem: http://ps2dev.org/kb.x?T=1135. Bierzcie, ale pamiętajcie - to wczesne wersje, więc niekoniecznie wszystko musi dziełać tak, jak powinno.



Coś więcej o Swap Magic 3.3

Wielu naszych Czytelników dręczą wątpliwości dotyczące Swap Magica i proszą o dodatkowe informacje na ten temat. Zestaw SM 3.3 składa się z 2 płyt (CD do uruchamiania płyt CD i DVD do płyt DVD) i slide toola (taki mały kawałek plastiku). Jego działanie jest dość interesujące. Po odpaleniu odpowiedniej płyty Swap Magica pojawie się komunikat, by zmienić dysk - w tym momencie, używając slide toole, "ne chama" wyciągamy tackę i zamieniemy dyski (całość wymaga sporej zręczności). Oczywiście działa to tylko z grami - ogromne większość wymaga jednak specjalnego patchowania, poza tym nie da się uruchomić kopii zapasowych na CD-R większych niz 650 MB (przynajmniej nie w prosty sposób). Swoją drogą, na niektórych konsolach Swap Magic nie uruchamia się w ogóle i newet autorzy nie wiedzą, dlaczego. Mozna tez przy okazji uszkodzić tackę napędu przez slide toole, a tego gwarancje nie obejmuje... Zostaliście ostrzezeni. Jesli jednak koniecznie chcecie używać tej metody dla dobra Weszej konsoli, lepiej używajcie najlepszych nosników - wydłuzy to nieco zywotnosc lasera.

No i czas się już pozegnać... Yohko uczy się do swoich ostatnich egzaminów i lepiej jej nie ruszać, bo za strasów chodzi po ścianach. Trzymajcie za nią kciuki! Zapraszamy ne kolejną dawkę niusów już ze miesiąc. Pozdrowienie dla wszystkich prawdziwych fanów Szarej Strefy! □

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved.)

.hacking

poradnik kodera-amatora

Zainterasowanie modami i dodatkami do gier przeszło moje najśmielsze oczekiwanie - tani PES-a właściwie nie zostawili mi wyboru (ryzykować własnym zyciem nie zamierzam), więc to głównie temu tytułowi poświęcona będzie bieząca odsłona hackingu.

Pro Evolution Soccer 4 - lepiej, więcej, ładniej...

Potrzebne:
1. Xbox połączony z PC (FTP)
2. Dryginalna wersja gry uruchamiana z dysku konsoli
3. Dostęp do Internetu

Czy mozna poprawić grę uwazaną przez wielu za niemal idealną? Oczywiście - tym bardziej, iz spora część Graczy różnych korekt, najczęściej dotyczących składów druzyn czy statystyk i nazwisk piłkarzy (niepełna licencja), dokonuje samodzielnie za pomocą dołączonego adytora. Ten ma jednakze ograniczone możliwosci, a ektualizowanie składów czy wklepywanie poprawnych nazwisk trwać potrafi całe wieki (sam niejedną noc zarwałem aktualizując wcześniejsze wersje PES/WE wydane na PS2). Wprawdzie można skorzystać z krążących po Sieci zaktualizowanych save ów, ale zagorzali fani PES-a posunęli się już znacznie dalej - stworzyli dziesiątki najróżniejszej maści dodatków i poprawek. Od tych zawierających zaktualizowane składy, przez te podmieniające dźwięki oraz muzykę w grze, aż po dodatki zawierające poprawione wersje stadionów. W późniejszym czasie zaczęto łączyć wszystkie pomniejsze dodatki w olbrzymie packi, takie jak opisywany właśnie "Boustoff Ultimate PES4 1.0" (prace nad packiem zakonczono dosłownie na kilka chwil przed zamknięciem numeru). Oto najwazniejsze zmiany i dodatki, jakie zewiera: nowe intro (zmontowena z telewizyjnych relacji, ukazujące najpiękniejsze akcje znane z piłkarskich boisk), wszystkie aktualne składy i nazwy zespołów Ligi Mistrzów oraz reprezentacji narodowych (składy pochodzą wprawdzie z początku bieżącego roku, lecz eprzed zamknięcia okna transferowego, więc drobne nieścisłosci się zderzają), sześć całkowicie nowych druzyn (Duisburg, Köln, Greuter Fürth, Eintrach Frankfurt, 1860 München, Alemannia Aachen), poprawiona ponad setka statystyk i twarzy piłkarzy, autentyczne koszulki zespołów (Adidas, Nika, Puma, Umbro) oraz herby i flagi wszystkich druzyn, oryginalne wzory butów (Nike, Puma, Adidas), oryginalne wzory piłek (łącznie z nazwami Adidas Roteiro Euro 2004, Nike Aerow, Puma Shudoh), poprawione stadiony (zaczerpnięte z wersji PC, dokładniej wykonane), nowe tekstury muraw, oryginalne reklamy ne bandach wokół boisk (znanych firm, konsol), poprawione flagi i stroje sędziów, ponad setke (!) nowych okrzyków i popularnych przyspiewek kibiców (poprawnie skandują tez sporą część nazwisk piłkarzy i nazw drużyn), zmienione dźwięki i podkład muzyczny (przed rozpoczęciem meczu słyszymy hymn Ligi Mistrzów), zmodyfikoweno takze soundtrack - w menu oraz podczas powtorek posłuchać mozne popularnych utworów ("We Will Rock You", "We Are The Champions", "Football Is Coming Home") znanych wykonawców (Quaen, Robbie Williams, Dutkest, Snoop Dogg, Moby, Fatboy Slim). Uff... - to tak z grubsza.) Samo zaimplementowanie poprawek jest niezwykle proste - ogranicza się do skopiowania zmodyfikowanych plikow do katalogu gry i nadpisania (bądz wcześniejszego usunięcie) istniejących odpowiedników. Nieco gorzej przedstawia się kwestia dostępności wspomnianego packa, ale linki zostaną łada dzień rozpowszechnione na tematycznych forach i serwisach. Warto takze mieć na uwadze, iz kompletny zbiór dodatków zajmuja niecałe 800 MB.



The Punisher - precz z cenzurą!

Potrzebne:
1. Xbox połączony z PC (FTP)
2. Dryginalna warsja gry uruchamiana z dysku konsoli
3. Dostęp do Internetu

Będzie krótko, bo miejsca niewiele, a i rozpisywać się nie ma o czym - w Sieci dostępna jest zhackowana wersja pliku uruchamiającego grę, która dezaktywuje cenzurę scen śmierci. Wprawdzie na wyrezyserowane ujęcia kamer nic się poradzić nie dało, ale wszelkiego typu zwyrodnialcy i tak zacierają ręce. Łokalizacji pliku - ze względu na jego nielegalność - oczywiście nie podamy.

To wszystko w tym miesiącu - pytania ślijcie na *sentinel@psxextreme.pl*. Pamiętajcie tylko, iz ne wszystkie meile ne jestem w stanie odpowiedzieć. □ [sentinel]

Okiem Maniaka

Wiosno przybywaj!

Śniegi ruszyły - póki co z góry na dół, bo początek lutego to najwyższa pora, aby coś popadało. Ruszyło się również w branży, noworoczne lodowce zastoju powoli topniają i mamy nawet kilka hitów na rynku. Dyskusja i spekulacje o „dużych" next-genach zaczynają chyba wszystkich powoli męczyć - wialcy tego rynku nabrali wody w usta i patrzą na prześcigających się w domysłach dziennikarzy. A większość świateł mediów po cichutku kradną małe... zabawki?

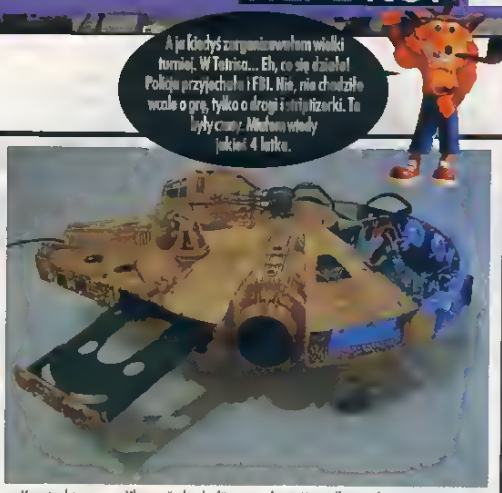
W świetle zbliżającej się amerykańskiej i europejskiej premiery PlayStation Portable nie dziwi nikogo, że temat tej kieszonsolki pojawia się praktycznie we wszystkich growych mediach. O ile „duże" next-geny wciąż majaczą się we mgle, tak PSP już jeździ japońskim metrem i wielkimi krokami nadciąga na Zachód. Jak mówi jednak stare przysłowie pszczół "nowy sprzęt - nowe problemy". Nie uchroniło się przed nimi także cudeńko Sony - najpierw afera z "latającymi UMD" (rzekomo przy odpowiednim chwycie i lekkim wygięciu konsolki dysk UMD wystrzeliwuje ze slotu jak z procy), a teraz "kwadratowy prdolem". Zaraz po swej premierze wielu techników i analityków rynku kwestionowało rozwiązanie designerów Sony które kazało im umieścić przycisk "kwadrat" na styku z krawędzią ekranu LCD. Klawisz często się blokuje...co przyczyniło się tylko w pierwszych tygodniach sprzedaży do zwrotu prawie 5000 egzemplarzy. Co ciekawe, sam Ken Kutaragi przyznał, że kwestia ta jest mu znana i rozwiązanie takie wybrano z całą odpowiedzialnością. "Umiejscowienie klawisza jest celowe. Nie chciałem, aby ekran LCD był mniejszy, a samo PSP ani o jotę większe. Tak to stworzyliśmy i wszystko odpowiada naszym specyfikacjom". Jak widać, na plany techników Sony nie ma mocnych - musi być tak, jak wychodzi z obliczeń, a kwestia szybkiej weryfikacji pawnych rozwiązań przez życie i związanych z tym kosztów nie ma znaczenia... Swoją drogą, na ciekawe spostrzeżenia i komentarze odnośnie PSP można się natknąć w Necie. Np. jest wielu zwolenników teorii, że to wychuchane cacko wykonane z pięknych materiałów, nawet używane zgodnie z przeznaczeniem, krótko będzie cieszyć oczy i nie jest godzetem zbyt trwałym. Tej opinii przeciwstawiona zostaje druga - i to śmiała - że produkt ten kierowany jest do starszego odbiorcy niż np. GBA i nie jest tylko zabawką, a raczej "elektronicznym urządzeniem dla starszej młodzieży". Wystarczy dbać o to, aby nie stykał się z pękiem kluczy w kieszeni, wyłączony spędzał czas w futerale, a przezyje dłużej niż niejedna komórka czy palm. Co na to posiadacze GBA - nowa wojna na horyzoncie?

Aukcje eBay to prawdziwa kopalnie cudów, ale często także fantastyczne przykłady na pomysłowość zapaleńców oddanych swemu hobby. Nie problem kupić taniej/sprzedać drożej jakiś fabrycznie wykonany przedmiot, nawet jeśli jest to unikat pokroju GC na cartridge z ostatniej Szarej Strefy. Najcenniejsze są oryginalny pomysł i takie samo wykonanie - jak np. w pełni funkcjonalny, a nawet ulepszony Xbox zamknięty w ciele Sokoła Milennium ze Star Wars. To chyba najciekawszy design konsoli jaki w życiu widziałem - poza oczywistą dbałością o autentyczny kolor, autor postarał się nawet o diody startu/lądowania w odpowiednich miejscach. W środku najsławniejszego statku kosmicznego siedzi Xbox ver. 1.6 z czytnikiem Samsunga i 80-gigowym dyskiem, a ponieważ dostęp powietrza we wnętrzu został zaburzony, twórca zadbał o wentylację bebechów przy pomocy 6 wentylatorów w miejscu silników pojazdu. Klawisz eject na kokpicie, 4 wejścia na pady, złącze sieciowe RJ45 pod pokładem czy błękitny display LCD z możliwością zaprogramowania dowolnego tekstu uzupełniają wypas. Będąc fanem dzieł Lucasa i sprzętu Microsoftu, nawet cena 800 funtów (ok. 5 tys. zł) nie stanowi wtedy przeszkody.

To dobrze, gdy ludzie mają szansę samorealizacji – gorzej, gdy ktoś podcina im skrzydła. Tak jak grupie uczniów z Rogers High School w amerykańskim Puyallup, którzy wpadli na szczytną ideę zebrania funduszy na pomoc ofiarom tsunami dzięki organizacji płatnego turnieju Halo 2 w swej szkole. Gra jest tak popularna wśród młodzieży, że pomysł wydawał się świetny, a frekwencja i wpływy zapewnione. Jak się jednak okazuja, klapy na oczach mogą przyjmować różne kształty. Dyrekcje szkoły nie widziała zbyt wyraźnie zbożnego celu akcji, za to nad wyraz czytelne był niecne narzędzia do jego osiągnięcia - Halo 2. A co to oznacza? Żołnierze kosmosu, broń, miecze, obcych i mnóstwo śmierci. Po wypadkach w Columbine (uczeń strzelał do kumpli i nauczycieli) Amerykanie dmuchają na zimne i tępią wszelkie możliwe źródła przemocy w szkole. Władze stwierdziły, że nie mają nic przeciwko samej imprezie - to brutalne gry jest problemem i jej zmiana załatwi sprawę. Niby jasne i zrozumiałe, ale jakie fundusze przyniósłby turniej Tetrisa?

Zajrzyjmy na chwilę do szklanej kuli, w której ostatnio różne postacie próbują dojrzeć pułap cenowy gier na przyszłe platformy. Temat dotyczy jak najbardziej i naszego kraju - na obniżki cen czekamy od paru lat, wypatrując ich jak dzieci śniegu tej zimy. Wszyscy wiedzą, że powinny być, ale poza kilkoma wyjątkami wszystko pozostaje bez zmian, a władze są zaskoczone skalą piractwa. Nowe trendy są przynajmniej dwa. Medie, mając na uwadze ogromną bazę posiadaczy konsol przewidują, że odbiorcą next-genów będzie tzw. super-massmarket. Aktualny rynek dotarł do punktu, gdzie przeciętny gracz kupuje 3-4 nowe oryginalne gry w roku, a hardkorowcy maksymalnie ok. 10. Nasycenie sprzętem może jednak sprawić, że mega-masowy odbiorca nie będzie kupował ani jednej pełnowartościowej gry w roku! Ceny konsol (zwłaszcza po premierze nowych) spadną do takiego pułapu, że ich posiadanie nie będzie niczym wyjątkowym - staną się zwykłym sprzętem, jak nowe DVD czy toster. Minie zachwyt i zachłystywanie się tą formą rozrywki - pod tym względem tłustym rokiem (ale być może ostatnim) był właśnie 2004. Dotrzemy do miejsca, gdzie soft musi stanieć, aby być bardziej dostępnym, a wtedy nawet mimo lekkiego wzrostu sprzedaży wpływy będą spadać. Inny front w tej metni reprezentują przedstawiciele Electronic Arts - np. według prezesa Probsta next-genowe gry będą drozsze niz dzisiejsze! Przynajmniej wybrane tytuły zwłaszcza zaraz po debiucie nowego sprzętu. Nie podpari tej teorii niczym konkretnym poza obserwacjami z ostatnich lat, jak to ceny przeszły od 45$ do 50$. Miejmy nadzieję, że szklana kula Probsta była tak naprawdę odlana z pleksi...

Wracając jeszcze do PSP - pod koniec stycznia Net obiegły plotki, ze Sony zamierza stworzyć dla swej kieszonsolki specjalny sieciowy serwis udostępniający pliki za opłatą, podobnie jak uczyniło to Apple dla swego iPoda tworząc iTunes (i trzepie niezłą kasę). Miałby on być częścią marki PlayStadion, oferując gry, filmy i muzykę, a w późniejszym terminie także zawartość online dla PlayStation 3, wypełniając tym samym lukę pomiędzy możliwościami Xbox Live a iTunes. Sony ma już serwis sprzedający MP3 w necie (Connect), ale jego kiepska zawartość a przede wszystkim jeszcze do niedawna brak własnego sprzętu supportującego format, przyczynił się do jego małej popularności. O tym m.in. grzmiał z mównicy w styczniu sam szef SCEI, Ken Kutaragi. Na specjalnym wystąpieniu w Japonii przyznał, że jego firma została w tyle w aktualnie prowadzonej "wojnie gadżetów" (m.in. pleyerów MP3), ponieważ ramię wydawnicze koncernu zbytnio skupiało się na doronie praw do muzyki i filmów, zamiast na podboju rynku i trzymaniu ręki na pulsie. Wizja technologicznych innowacji Sony została rozmyta - Kutaragi nawoływał do skoncentrowania się na naturze firmy, czyli wyzwaniach i kreatywności.

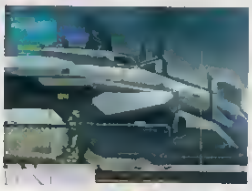


■ Konstrukcja tego Xboxa "odjechał" na maksa. Nic tylko czekać na wersję latającą - zdalnie sterowaną. Na jak pa co? Wyobraz sobie, ze kolega z sąsiedztwa dzwoni do Ciebie, że chce pożyczyc konsolę. Co robisz? Ana podkatujesz mu nią na parapet okienny i załatwiano. Heh, a co by była, gdyby nagle każdy chciał coś pożyczyć? Strach by była wyjść z domu!



Fani retro-grania i zabawek, o których pisałem miesiąc temu, mają nowy przedmiot fascynacji. Kompletne Commodore 64+ zamknięte w jednym chipie i obudowie z joysticka domowej roboty - oto wynik pracy 30-letniej domorosłej znawczyni (!) elektroniki z USA, która miała za dużo wolnego czasu (lub za mało kasy). Nazwała ów sprzęcik Competition Pro 5000 i momentalnie znaleźli się chętni na patent - debiut komercyjny odbył się na falach telewizyjnego sklepu QVC za jedyne 30$, a sprzedaz osiągała nawet 70 000 sztuk dziennie. Pod koniec roku maszynka trafiła do sklepow USA, a niedawno także do Europy. OK - ale co z grami? Ano nic - tak jak reszta tego typu bajerów, Competition Pro 5000 ma wbudowane 30 tytułów, wśród których znajdziemy m.in. oba Cybernoidy, Exolon, Zynaps czy Speedball.

Dawno nic nie było o Ninny - za to teraz z przytupem. Podobno na tajnym spotkaniu udziałowców firmy w Japonii pokazano panom w garniturach następcę Kostki o finalnej nazwie "Nintendo 21" ("Revolution" to niby nazwa robocza). Świadek i uczestnik spotkania, który puścił info w świat (przez fan-site Nintendo) twierdzi, ze sprzęt ma trafić na rynek pod koniec roku. Zawierać będzie funkcję określaną jako "Home Game" (współtworzoną z firmą Kyocera), dzięki której poprzez łącze IEEE konsola ma „porozumiewać" się bezprzewodowo z innymi N21 w okolicy oraz konsolkami przenośnymi. Pad ma być czuły na dotyk - jak ekranik w NDS - a sensory umieszczone będą w uchwytach i przyciskach. Nośnikiem są 5,4-gigowe dyski w doudowach a la UMD i wkładane są do sprzętu od góry, poza tym można oczekiwać wszelkich niezbędnych portów I/O, kart pamięci itd. "Informator" wykonał nawet szkic modelu i pada na kawałku papieru, z "krzaczastymi" dojaśnieniami... Ciekawe? Nie da się ukryć... Możliwe? Jak najbardziej. Ale odpowiedź poznamy najwcześniej na E3.





Na koniec mały mix oldschoolu z teraźniejszością. Na łamach OM śledzimy wielu maniaków (jak same nazwe wskazuje), których ukochane hobby inspiruje do całkiem ciekawych czynów i tworów. Najlepszym chyba rodzajem hołdu dla swojego growego debeściaka jest... stworzenie jego wiesnej wersji wedle swojej koncepcji i możliwości. A że domorosłych programistów nie brakuje a oldschool wiecznie żywy, to rosną jak grzyby po deszczu - Halo Blood Covenant, Metroid Prime 2D czy Codename Gordon (Half-Life 2D). Wszystkie powstały jako efekt fascynacji fanów danej produkcji swą ukochaną grą, a pierwsza z nich zrodziła nawet plotki o Halo powstającym na GBA, gdy pierwsza shoty z projektu trafiły do Netu. Każda z nich to prosta, ale miodna chodzona strzelanka 2D, która wzoruje się na oryginale w temacie głównych bohaterów czy broni, dając nam szansę poznania świata gry w dwuwymiarze i nowych lokacjach. Najczęściej są one udostępniane na stronach twórców do darmowanego pobrania. Nie ma co ukrywać, ze autorzy często liczą na więcej niz rozgłos w mediach czy miliony pobrań - a nuz upomni się o nich jakieś studio... □ [butcher]

Od Gracza dla Graczy

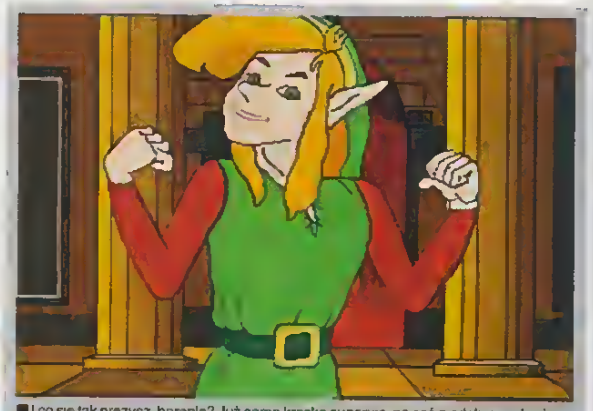
Szczery zapalony Gracz lubi rozmawiać na temat świetnych gier, które spędzały mu sen z powiek. Nie ma to jak siąść z kumplami od pada w knajpce, gdzie nakręceni pozytywnie na jakś gorący tytuł, podnieconym głosem dzielicie się wrażeniami. Obłędny wzrok, wymalowana na twarzy pasja i emanujący z Was ładunek emocji. Tym razem jednak dolce vita się skończyło i czas spojrzeć na to, co skrywa niezbadana przez nas dotąd "ciemna strona" rynku elektronicznej rozrywki. Powspominamy najgorsze gry, jakie kiedykolwiek nawiedziły konsole - kalekie twory developerów, z którymi obcowanie (choćby krótkie) stanowi wyrafinowaną, emocjonalną torturę. Spróbujmy wspólnie ustalić, dlaczego tak niechlubnie zapisały się na kartach historii: kiepska grafika, skopany scenariusz, czy może zemsta indiańskich szamanów, których groby zbezczeszczono stawiając na nich budynek odpowiedzialnej za daną grę korporacji?



W historii elektronicznej rozrywki powstało wiele crapów, jednak zdecydowanie najgorszą grą na przestrzeni dziejów jest ET: The Extra Terrestial z 1982 roku. Wyobraźcie sobie, że gra była do tego stopnia zła, że właściwie doprowadziła do upadku Atari 2600 - ten zgniły owoc współpracy Warner Communications i Stevena Spielberga miał wykorzystać popularność filmu kinowego. Chciwy developer sztucznie przyspieszył produkcję, by wyrobić się na Gwiazdkę, w efekcie czego po 6 miesiącach do sklepów trafiło 5 milionów kartów całkowicie niegrywalnego produktu! Praktycznie wszystkie egzemplarze wróciły do producenta, gdyż Gracze najwyraźniej nie

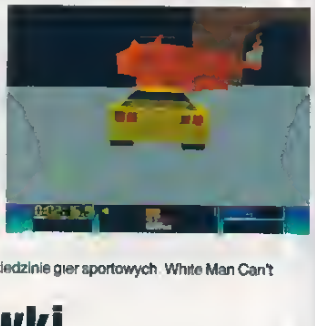
postrzegane jako faux pas. Mowa tu o Zelda: Wand Of Gamelon, która powstała z myślą o CDI. Główną bohaterką uczyniono tym razem księżniczkę, bardzo zresztą podobną do transseksualisty z programu "Wszystko o Miriam", a sama gra fabularnie skierowana jest w stronę ludzi kochających inaczej. Zwykle księżniczki to damy w opałach czekające na dzielnego księcia, który je wyswobodzi. W grze na CDI rolę się odwracają, a piękny Marian, to znaczy Zelda, musi ocalić uprowadzonego Linka. Z obecnymi w grze scenkami przerywnikowymi związana jest ciekawa historia: dziesięć lat temu szalony reżyser uprowadził animatora, którego wykastrował i oślepił, a następnie zamknął na dziesięć lat w wilgotnej piwnicy, gdzie przypiekając rozżarzonym żelazem zmuszał do rysowania. Materiał ten został następnie wykorzystany przy produkcji Wand of Gamelon.

90 procent gier opartych na licencjach znanych komiksów to paskudna niewypały, szczególnie wszelakie produkcje z udziałem Batmana i Supermana (a szkoda!). Z tego grona zdecydowanie wybija się produkt firmy Titus Software, która w 1999 roku uraczyła posiadaczy N64 grą Superman 64. Trzeba przyznać, że reakcja zarówno Graczy, jak i prasy była bardzo żywiołowa. Większość dziennikarzy, jeśli po pierwszym kontakcie z grą skręcone wnętrzności nie wypłynęły im uszami, wystawiało jednogłośnie oceny 1/10. Za fabułę odpowiedzialny był ćwierćmózg: nasz hirol uwięziony w wirtualnej rzeczywistości niczym francuski pudelek musi wykonywać sztuczki, by ocalić przyjaciół. Już pierwszy etap powoduje łuz w zwieraczach, kiedy słyszymy arcyfotra Lexa Lutora informującego nas złowieszczym głosem: "Przeleć Supermanem przez 75 obręczy w ciągu jednej minuty... albo giń!". Napięcie systematycznie



■ I co się tak prężysz, baranie? Już sama kreska sugeruje, że coś niedobrego dzieje się z Linkiem. Może to wpływ Mario i Luigiego?

prawa współczesnej hzyki, prezentując nowy model jazdy. Zapomnijcie o urokliwych trasach - akcja rozgrywała się w ogromnym pokoju, w którym należało zbierać świecące kulki. W sumie grało się bardzo wygodnie, bo nie trzeba było się przejmować przeszkodami - przejeżdżało się swobodnie przez ściany i krzesła, a jedynym irytującym elementem był fakt, że czasem samochód potrafił zakleszczyć się wewnątrz kanapy. A wtedy klops - nawet służba drogowa była bezsilna. Jaguar wstawił się też w dziedzinie gier sportowych. White Man Can't



Największe porażki rynku elektronicznej rozrywki

identyfikowali się z postacią na ekranie, która notabene wyglądała jak sterczący penis zmutowanego żółwia. Atari postanowiło pozbyć się niemożliwego do sprzedaży towaru w niekonwencjonalny sposób: wszystkie kartridże zmiażdżono i pogrzebano na pustyni w Nowym Meksyku, zaś cały obszar zalano grubą warstwą cementu, by raz na zawsze uwolnić ludzkość od tego badziewia. Był to gwóźdź do trumny firmy, która od dłuższego czasu notowała poważne straty. Równie niezapomnianym tytułem wyprodukowanym przez Atari jest Custer's Revenge z 1983, który śmiało może pretendować do tytułu jednej z najbardziej niesmacznych gier świata. Stanowi ona wariację na temat Froggera, stworzoną przez osobę znajdującą się najwyraźniej pod wpływem silnych substancji halucynogennych. Bohaterem gry jest nagi kowboj w kapeluszu i z wyprężonym "sprzętem", którego zadaniem jest unikanie lecących z przeciwnej strony ekranu strzał. Jeśli uda mu się dostać na drugi koniec, czeka go nagroda w postaci przywiązanej do kaktusa Indianki, z którą następnie bezwstydnie uprawia figo-fago. Grę skrytykowali nie tylko zbulwersowani rodzice - nawet pociechy parskały śmiechem „grając" w ten produkt.

Są pewne sensy gier, które zasłużyły na miano kultowych. Chyba zgodzicie się, że przygody Linka, sympatycznego człowieczka w zielonym kubraczku, to wezwa karta w historii rynku elektronicznej rozrywki. Jednak nawet tak doskonały produkt skrywa swoje mroczne tajemnice. W cieniu Ocarina of Time, Oracle of Ages, Wind Wakera i Link to The Past czai się niechciana czarna owca i crapowaty odszczepieniec, a wymówienie jego nazwy w towarzystwie może być



narasta, by osiągnąć masę krytyczną już w kolejnym etapie, gdzie czeka nas więcej latania przez obręczei. Broń Boże, jeśli przekroczycie ustalony limit czasu! Grafika wygenerowana została na stacjach graficznych, które moc przerobową czerpały ze sprzężonych z nimi odkurzaczy. Wszystko tonie w paskudnej, zielonkawej mgle, która w zamierzeniach miała maskować niedociągnięcia programistów. Trzeba przyznać, że jedyną mocną stroną tej pozycji jest realizm: gra idealnie oddaje ból torturowanego i poniewieranego Supermana, który powoli kona, fruwając w świecie wypełnionym trującym, kryptonitowym gazem.

Gdybym miał wskazać konsolę z największą ilością crapów, oddałbym swój głos na Atari Jaguara. Platforma ta ma na swoim koncie kilka solidnych wtop, o których po prostu nie można zapomnieć. Club Drive to wariacja na temat wyścigów samochodowych, gdzie twórcy obalili wszelkie

Jump miała być w zamyśle koszykówką na podstawie filmu z Wesleyem Snipesem, ale autorzy najwyraźniej czerpali swoją wiedzę na temat tego sportu z karteczek dodawanych do chipsów. Gra skupiała się na trybie 2 na 2, lecz nawet ograniczenie ilości postaci do 4 okazało się być dla developera wyzwaniem nie do pokonania. Warto znać ten tytuł również ze względu na wariującą niczym Jack Nicholson w "Lśnieniu" kamerę. Właściwie nie było możliwości, by ustawić ją tak, żeby choć w małym ułamku pozwalała orientować się w sytuacji na ekranie - najbardziej racjonalne było obserwowanie akcji za pomocą lornetki z sąsiedniego mieszkania znajomych, którzy nie byli na tyle głupi, by tak bezmyślnie mamować swoje pieniądze. Do historii przeszły kultowe "czarne" odzywki, towarzyszące wrzuceniu piłki do kosza. Do dzisiaj nie wiem, co miało znaczyć "Bangin' up high the handle homey beef!" - czy to język pozaziemskiej cywilizacji, czy slang używany przez człowieka? No dajcie spokój!

PSone kojarzy się nam z wieloma niezapomnianymi grami - mało kto pamięta, że to na Szaraczku po raz pierwszy zetknęliśmy się z wyjątkowo crapowatą serią gier. Co ciekawe, nie jest to "koszmar minionego lata", gdyż cykl nadal trwa i straszy nas kolejnymi odsłonami. Zamiast ulepszać wszelkie mankamenty, sequele przynoszą ze sobą kolejne wpadki. Nie pomogło nawet to, że 3DO upadło - pałeczkę po bankructwie przejęła firma Take Two Interactive, która sprowadziła na nas z samego dna piekieł Army Man: Sarge's War w połowie 2004 roku. Kiepska grafika, zupełnie niepasująca do klimatu muzyka i wszechobecny plastik (nie tylko w kontekście samych żołnierzyków) to wizytówki tej serii, od której najlepiej trzymać się z daleka.

Doskonałe i przełomowe gry nie są codziennością, ale paradoksalnie równie trudno jest stworzyć prawdziwego crapa. Zdarzają się tytuły bardziej lub mniej udane, ale kilka pozycji przekroczyło dolną granicę i na zawsze zapisało się w naszej pamięci jako synonimy totalnej porażki. Jeśli kiedykolwiek interesowało Was, jak daleko można się posunąć w partactwie - zapewniam, że istnieje szeroka pole do popisu. Każdy świadomy Gracz obok największych sukcesów powinien również wiedzieć o kilku historycznych porażkach. Ja sam będąc miłośnikiem loczu, z perwersyjną przyjemnością obserwowałem to zjawisko również z drugiej strony ekranu, z padem w dłoniach czynnie oddając się tej wątpliwej przyjemności. Serdecznie polecam podobną terapię szokową - po godzinie z E.T. i piętnastu minutach z Superman 64 nawet gry recenzowane przez Playmana wydają się być ósmym cudem świata! □ [mazzi]

HALO 2

MISSING IN ACTION



"Wielu twierdziło, że ten dzień nigdy nie nadejdzie..." - to zdanie z trailera Halo 2 jest jednocześnie motywem żarcikiem Bungie. Odnosząc się do fabuły gry, oznacza także ogrom kilkuletniej pracy i poświęcenie, jakie team developerski włożył w swój produkt, aby ostatecznie 9 listopada 2004 roku dać go oczekującym fanom. Gra zyskała mnóstwo pochwał i spełniła większość oczekiwań - może dlatego, że twórcy tak naprawdę nigdy nie składali wielkich obietnic, jak np. niejaki Plotruś w temacie Fable? W każdym razie, jak pokazują najświeższe wieści z Redmond w stanie Waszyngton (HQ ekipy), potencjał Bungie wybiega o wiele dalej niż widać to na ekranie, jednak z różnych powodów nie mógł zostać wykorzystany. Może w Halo 3? Zobaczmy, jakie pomysły padły na placu boju.

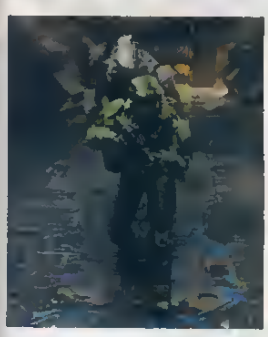
[UWAGA: tekst zawiera spoilery - jeśli jeszcze nie grałeś w Halo 2, to najwyższa pora!]

Skoro wspomnieliśmy o trailerze, zacznijmy od niego. To zazwyczaj pierwszy moment dla każdej gry, kiedy rodzą się konkretne spekulacje i wybuchają gejzery domysłów. W tym konkretnym przypadku dotyczyły ataku Covenantów na Ziemię - wydawało się, że jeśli nie całe, to przynajmniej większość akcji i gameplayu oparte będą na tym wątku. Tymczasem to tylko mały wycinek z gry, zaledwie dwa levele - mimo, że zadyma jaką widzimy w zapowiedzi wskazuje na coś innego. Okazuje się,



że taki był plan od samego początku - tak samo jak New Mombasa obrano jako podstawowe miejsce etaku. Po bliższym przyjrzeniu się levelowi z E3'2003 okazało się, że jeśli by to rozbudować, engine zacząłby się dławić. Używając tej samej geometrii co w demie (stworzonym wyłącznie na potrzeby E3) do budowy całej mapy, 2 pojazdy i 5 postaci na ekranie naraz stanowiłyby maksimum możliwości silnika - rzecz nie do zaakceptowania. Stwierdzono, że level jest cool, ale należy przemyśleć całą misję od początku - i mamy to, co widać... Z innych ciekawostek odnośnie początku gry: powstało kilka różnych pomysłów na "dostarczenie" Master Chiefa z orbitującego statku na powierzchnię planety, m.in. podróż jakąś kapsułą, ale zajmowałoby to zbyt wiele czasu. W końcu jako najbardziej czadarskie i "madafaka style" wybrano podróż na bombie.

Receptą na sukces sequela była dla Bungie stara i wieczne żywa maksyma: jeśli się nie zepsuło, nie naprawiaj. Według nich zbyt wiele firm tworząc kontynuacje swych hitów stara się zaoferować coś nowego i oryginalnego, a w efekcie dochodzi do przedobrzenia i Gracz dostaje ciężkostrawną "nowość". Halo 2 miało być jak Halo, tyle że z większą dynamiką i szybkością rozgrywki (plus bajery techniczno-wizualne). To jak spotkanie za starym kumplem, który nie tylko nową fryzurę i ciuchy.



Odpalasz grę, podnosisz pada i BUM! - jesteś Chiefem i momentalnie wtapiasz się w jego świat. Eksperymentowano z nowymi układami kontrolera, nowymi możliwościami, po czym stwierdzono, że to nie ma sensu. Tak naprawdę Gracz ma GRAĆ i pochłaniać opowiadaną historię - to podstawa.
Na wiele miesięcy przed ukończeniem gry Bungie było w rozmaitych wywiadach nacinkane i wypytywane o jakiś szczególny zwrot akcji w kampanii single-player. Mimo licznego zespołu zaangażowanego w projekt, wizyt testerów w ich biurach i innych możliwych przecieków, Arbiter pozostał tajemnicą do końca, niczym Raiden w MGS2: Sons of Liberty. Początkowo miał nazywać się inaczej, pomysłów było kilka, ale obawiano się porównań religijnych (Bungie do dziś trzyma w tajemnicy poprzednie wersje), zwłaszcza, że w Halo 2 walczymy z grupą religijnych fanatyków, a ludzie lubią wyciągać różne dziwne wnioski (nie zawsze słuszne). Gdy mamy głęboką fabułę, zawsze rodzą się własne przemyślenia i motywacje działań bohaterów - taka już jest moc dobrze opowiedzianej, dużej historii (np. istnieje teoria, że Władca Pierścieni inspirowany był wydarzeniami II Wojny Światowej). Pierwotnie planowano przewagę Arbitra nad Master Chiefem w kilku aspektach: miał skakać wyżej, dowodzić mniejszymi żołnierzami (Grunts) czy wyprowadzać szybsze ataki - wielu ludzi z ekipy uważało, że tak będzie dobrze, ruszyły nawet prace w tym kierunku. Jednak w końcowej fazie produkcji patrzono już na to inaczej - wystarczająco wymowny miał być dla Gracza sam fakt wciałenia się w Arbitra. Nie wprowadzono więc żadnych specjalnych różnic (poza Stealth Camo)



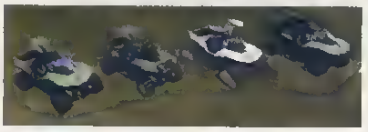
i zaserwowano dokładnie taki sam rodzaj rozgrywki.
Jednym z aspektów wpływających na niesamowitą grywalność oryginalnego Halo było AI naszych przeciwników i kompanów. W sequelu zostało jeszcze bardziej podkręcone, chociaż nie jest to limit możliwości Bungie - i oni sami dobrze o tym wiedzą. Teraz możemy spokojnie zostawić kierownicę Warthoga kompanowi, samemu obsługując działko. Ale np. NPC nigdy nie zasiądzie ze sterami czołgu Scorpion - bo to właśnie Gracz ma być kierowcą, to ma być jego frajda. Są też fragmenty misji, gdzie AI kumpli jest celowo blokowane, np. na moście w New Mombasa. NPC nie pokieruje nawet Warthogiem, aby nie odebrać nam możliwości powolnego smakowania tej sceny - wojak za kierownicą wcisnąłby gaz do dechy i pruł przed siebie z nami "na pace". Rozmyślnym rozwiązaniem jest także fakt, że Chief posiada ograniczoną prędkość prezką - według Bungie w wielu PC-towych shooterach bohaterowie poruszają się zbyt szybko. W Halo 2 na dużych mapach naprawdę zaczynamy doceniać dostępne środki transportu. W sequelu wzrosło również AI "zarazy" (Flood) - bezładne masa potrafi teraz wskrzeszać martwych, a nawet prowadzić pojazdy. Jak się okazuje, jeszcze przy Halo był plan ukazania tej formy życia jako nad wyraz inteligentnej, planującej sposób na ucieczkę z pierścienia. Jednak zbyt wiele czasu zajęło przekonujące ukazania "żywej masy" na ekranie, aby zabrać się jeszcze za pogłębienie jej "osobowości".



Menu wczesnej wersji Halo 2 zawierało opcję Saved Films. Pomysł nagrywania własnych akcji z gameplayu na HD Xboxa zapożyczono z gry Myth na PC (też Bungie), jednak petent w końcu nie trafił do gry. Tak samo jak całe mnóstwo dziwnych postaci, Strike Fighter, ATV czy miotacz ognia. Galene stworów Halo 2 na desce kreślarskiej (a czasami również w dalszych fazach produkcji) zawierała mnóstwo odjechanych kreatur, która z różnych powodów „nie przeszły do finału". Na przykład Blind Wolf był ślepym jaszczurem na dwóch łapach, wożącym na swym grzbiecie... Master Chiefa! Miał służyć do przemieszczania się po mapie, ale ostatecznie na drodze stanęło jego problematyczne AI. Drinol to dwunożny, humanoidalny osłek, trzymany pod kluczem przez Covenantów i wypuszczany na większe bitwy - swego rodzaju boss. Special Purpose Sniper był strzelcem na jednej nodze, z dwoma kończynami do ziemi - niczym "zywy trójnóg" miał płynnie zmieniać pozycję i zwisać z drzew. Był już nawet oteksturowany i wrzucony do gry... Stalkar, Alien Trooper, Doberman Gator (doberman + aligator) - wyobraźnia designerów postaci nie miała granic, co dobitnie ukazują filmy na bohusowym DVD z limitowanej edycji gry. Strike Fighter był obronnym statkiem opancerzonym mającym strzec atmosfery Ziemi - skończył na papierze, gdyż poza udziałem w scenkach CGI nie znaleziono dla niego zastosowania. Dość daleko zaszedł ATV (znany także jako Mongoose) - w pełni gotowy i grywalny, otrzymał lekko zmienioną fizykę Warthoga i doczekał się testów na polu walki. Ale uzbrojony (2 działka z przodu) czy nie, jakoś nie pasował do kultowego jeepa znanego z oryginału i Ghosta, burząc układ pojazdów i nie mając tak naprawdę zastosowania w żadnej misji. To boli najbardziej, gdy mnóstwo pracy i czasu idzie na marne, a tak właśnie było z ATV. To samo spotkało zresztą miotacz płomieni (Flamethrower). Pomysł lewitował w biurach Bungie jeszcze od czasów Halo i przy produkcji



sequela był najtrudniejszym modelem broni, jaki starano się przebudować i zaadaptować do nowej gry. Powstały hi-rasowe randery 3D, proste scenki testowe i wszystko na nic, zapewne z tych samych przyczyn co ATV. Pozostając przy broni - co powiecie na granaty z detonatorem? Pierwotnie (jeszcze przy produkcji Halo) nie było Plasma Grenades, ale właśnie Timed Grenades, które rzucone również przywierały do wroga i detonowały dopiero po zwolnieniu triggera. Ludziom z Bungie podobało się panika i chaos, jaki przykiejony granat wywoływał w szeregach wroga - Grunts zaczynali biegać w kółko i skrzeczeć. Jednak TG mogło również prowadzić do taktyk kamperskich, „rzuć i poczekaj, a może ktoś nadejdzie". A to było raczej mało zabawne, zwłaszcza w kontekście multiplayera. Rewelacyjną skutecznością (przydatną zwłaszcza w



walkach online) charakteryzuje się atak melee - uderzenie kolbą w plecy zabija na miejscu. Wiecie, że planowano całe combosy tego typu? Pomysł taki żył przez bardzo długi czas (powstały nawet animacje), ale wrzucenie tego do gry wymagało mnóstwa środków - mocy, dogrania całości, tuningu i polerki - aby być pewnym, że etak zda egzamin w każdych okolicznościach, zarówno technicznie, jak i wizualnie. Aż w końcu nadszedł moment w produkcji, gdy pewnych rzeczy nie dało się pogodzić i należało wybrać, albo dualne dzierzenie broni, albo combosy melee, która tak naprawdę poza efektownością miały niewielkie znaczenie dla samej rozgrywki. Decyzję mamy okazję podziwiać w grze.

Rzucanie przedmiotami, sprint, korzystanie z jetpacków Rangersów, dualne dzierżenie Energy Swords, Brutes zbierający trofea od poległych Marines - te, powyższe i wiele innych pomysłów podlegało przez lata developingu Halo 2 bardzo surowej ocenie w laboratonach Bungie. Jaki ma to wpływ na gameplay? Jak wykorzysta to Gracz? Jakie ma to znaczenie dla misji? Jak to opisać skryptami AI? Jak zmieni to oblicze multipleyera? To tylko kilka z serii pytań i testów, jakie musi przejść kazde rozwiązanie przed trafieniem do gry. I całe szczęście, jeśli do końca dotrwają sama najlepsze patenty – bo, jak kiedyś powiedział Antoine de St. Exupery, „perfekcja nie jest wtedy, gdy nic już nie można dołożyć - perfekcja jest wtedy, gdy juz nic nie można zabrać." □ [butcher]

Z ostatniej chwili
Pamiętacie największą teorię spiskową dotyczącą Halo 2 i tajemniczej daty "9 lutego", która pojawia się w creditsach gry? Wiązano z nią wiele faktów: wywiad z prezesem Microsoft z października 2003, w którym wspomina, że w produkcji są Halo 2 i Halo 3 - czyżby powstawały prawie równolegle i czyżby nagły, dziwny koniec H2 zapowiadał szybkie nadejście kontynuacji? Dlaczego OST Halo 2 ma podtytuł "Vol 1" skoro zawiera wszystkie tracki z gry? Te niezaprzeczalne prawdy zrodziły wiele teorii w temacie "co przyniesie 9 lutego". Czyżby Halo 3? A może dodatki do ściągnięcie na Xbox Live? Bonusowy dysk z misjami? Aż przyszedł dzień 9 lutego i... poszedł - nie przynosząc zupełnie NIC nowego w temacie Halo 2.

JAK ZJEŚĆ BOSSA AD 2004?



'Mija czwarta godzina z rzędu, a końcowy boss nie daje za wygraną. Aaa, unik, kurda, unik! I znow game over. Znów byłem tak blisko... Jeszcze jeden cios i koleś by padł. Dlaczego nie zrobiłem uniku...? Dwadzieścia sześć prób teraz będzie dwudziesta siódma. Nie mam już siły..." Na pewno nieraz tego doświadczyłeś. Bossowie, integralny element zabawy w grach video, denerwowali Ciebie, i nas. Nadeszła pora, aby podziękować im za całokształt pracy na rzecz gier. Stąd ten tekst. Jako że każdy ma swoich faworytów i własne przeżycia podparliśmy się wypowiedziami forumowiczów PSX Extreme w tej kwestii. Bossowie, szefowie, bazy, strażnicy leveli - zapamiętamy ich do końca życia. Pozostaje pytanie: dlaczego?

Krok pierwszy - dobre akładniki

Po pierwsze, bossowie różnią się od typowego stworka-przeszkadzacza tym, że są od niego więksi, bardziej wytrzymali i potrafią boleśniej ugryźć. Po drugie, bossowie zawsze czyhają na końcu levelu, choć lepiej byłoby powiedzieć, że to lavele kończą się tam, gdzie czyhają bossowie. Po trzecia, boss to też człowiek. Nawet jeśli nim nie jest. A jakich ludzi zapamiętujesz? Wyrazistych, mających własny styl i charakter, jedynych w swoim rodzaju. Kalki i ksera umierają w zapomnieniu. Wazne jest taż, zaby charakter bossa był spójny, zaby nie zmieniał się w kazdej kolejnej cut-scence.

Boss pojawia się bardzo wcześnie w fabule gry lub filmu, bo jeszcze przed rozpoczęciem właściwej historii. Czasem go widać (Liquid Snake), czasem nie (prawdziwa postać Vigor Emperor z Ninja Gaiden), zawsze jednak można zaobserwować efekty jego pobytu. Pozbawiona czci i tchnienia sympatia bohatera (Max Payne, Punisher), wyrznięta rodzina i cała wioska przy okazji (Xenogears). A wszystko po to, by bohater w samych gaciach i z gołą szpadą wybiegł z domu walczyć o miłość i sprawiedliwość. I zeby wściekłość i chęć zemsty za doznana krzywdy napędzała bohatera (oraz kierującego nim Gracza) przez całą grę lub film, aż do ostatecznego mano-a-mano z głównym bossem i udowodnienia mu raz na zawsze, kto jest największym macho na tej płytce DVD.

Boss stanowi coś więcej niż element fabuły. On ma być nemesis Gracza, jego godnym przeciwnikiem. Gracz musi poznać kierujące nim motywy, poznać jego życie - jak wielkim jest prezesem, gdy na śniadanie zjada płytę chodnikową i popija ją denaturatem. Niektórzy bossowie, mimo swego madafactwa, wzbudzają sympatię. Przeciaz oni też chcą stworzyć nowy, lepszy świat. To powoduje, za niefatwo jest ich klepać, a po zwycięstwia na twarzy grającego nia pojawia się uśmiech. Nie da się z uśmiechem na twarzy patrzeć, jak ginie Sniper Wolf.

A skoro już jesteśmy przy Metal Gear Solid Hideo Kojima ma niekiedy problemy z ciotowatymi bohaterami i przegiętą fabułą, ale bossów umie konstruować. Mini-sondaz na tamat najbardziej pamiętnych bossów 2004 roku na forum PE pokazał, że co jak co, ale na MGS3 nie ma mocnych (BTW. Tha End - czy może istnieć lepsze imię dla bossa?) Oddajmy głos forumowiczom:

Jackass: „Walka z The End to jeden z najlepszych momentów, jaki przeżyłem przy konsoli. ( ) Przez prawie godzinę łaziłem po tej pie%$#onej dżungli, na zmianę odpalałem termowizję, detektory ruchu, lometkę i inne tego typu gadżety. ( ) Najlepszy pojedynek snajperski w historii gier wideo - nie ma co do tego wątpliwości."

Siki: "Pojedynek z The Boss - wspaniała batalia, dużo chowania się, kombinowania...no i ta muzyka i sceneria. Coś pięknego. Takie chwile przy konsoli zapamiętuje się na długo."

Arzmis: „The Sorrow, The End i Tha Boss - ta trójca to mistrzostwo świata. "Pojedynek" z The Sorrow miał megaklimat. Walka z The Boss była mistrzowska z wiadomych powodów. A zabawa z The End to genialny pojedynek "na cierpliwość"."

Dobry boss to boss wymagający, taki, od którego będziemy podchodzić kilkakrotnie. Nie ma możliwości skasowania go "na wejściu", z rozpędu. Ale zbyt wysoki poziom trudności może zniszczyć całą zabawę. I tu dochodzimy do zdobywcy drugiego miejsca w minisondazu na forum PE - Ninja Gaiden. Kazdy, kto grał w NG, posiada swoją własną małą apokalipsę związaną z którymś z bossów, ale w pamięci zostaje przede wszystkim Alma.

Boss to nie tylko boss. To również cała otoczka, która pojawia się na newerbalnym poziomie uczuć - scenaria, w jakiej się pojawia i w której następuje potyczka, a takze muzyka. Cytując Link-ina, "Legand of Zelda: Tha Minish Cap, Gyorg Pair - ogromne płaszczki i walka nad chmurami. Coś pięknego".

Krok drugi - dobry przepis

Bossowie są równi i równiejsi, tak jak obywatele naszego kraju nad Wisłą. Ten większy boss rządzi mniejszymi i wysyła ich do brudnej roboty. Nie liczy na to, za pierdółkowaci przeciwnicy pokonają bohatera, ale za go nieco zmiękczą. Mniejszy boss (sub-boss, miniboss) takze może stanowić wyzwania. Oto ja, podpakowany bohater klepiący na lewo i prawo zwykłych przeciwników, staję przed czymś większym od siebia o głowę i posiadającym jakieś dwieście zębów więcej. A ja muszę użyć całego nabytego doświadczania oraz wszystkich zdolności ze swojego podręcznego arsenału, by przejść dalej. Albo okazę się zwycięzcą, albo będę musiał jeszcze przez godzinę pakować postać.

Na dobrze zaprojektowanego bossa nie powinna wystarczyć sama siła mięśni. Potrzebny jest sposób, taktyka walki, albo odnalezienia słabego punktu (pięta, wał w piętę!). Często bywa, ze stworzony za miliardy dolarów i uzbrojony po zęby megarobot musi otworzyć gębę, by odpalić swój śmiertelny laser. A wtedy, jeśli Gracz okaza wystarczającą dozę cierpliwości i umiejętnosci, moza wrzucić mu od gęby jeden granat... i bumi Niekiedy tego typu rozwiązania szukamy godzinami. Jak mówi Iggy6: "Denerwował mnia koło na końcu drugiego poziomu w RE Outbreak. Nia dlatego, za był trudny, tylko dlatego, że naparzałem go cały czas z pistolaciku (sam, bez towarzyszy) a później się dowiedziałem, że: " Proste, skuteczna i eleganckia - a kolejny wytwór szalonych naukowców trafia na śmietnik.

A propos naukowców. Ci bardziej stuknięci szczególnie dobrze radzą sobie jako bossowie. Tradycja złych doktorów została zapoczątkowana przez dr No i dr Willy w serii Megaman i na pewno jeszcza o nich usłyszymy. Artix napisał na forum, ze jemu najbardziej w pamięć zapadło "ostatnia starcia z Doc Ockiem w Spidar-Man 2 (woda i fala energii), a takze pojedynak z odktorkiem w Onimusha 3".

Krok trzeci - korzyści z konsumpcji

Boss pozwala designerom stopniować przyjemność, jaką czerpia z szarpania Gracz. Mniejszy boss równa się mały problem. Gdy pokonasz problem, zycia staje się łatwiejsza. Po sklepaniu mniejszego bossa otwierają się nowa możliwości - nowe lokacja od pakowania, zdolności, lepsze przedmioty, nowe misje czy trasy. Gdyby były dostępne od razu, radość z przedzierania się przez tabuny przeciwników trwałaby najwyzej parę godzin - a i to pod warunkiem za scenarzyści dopieściliby fabułę. Potem Gracza dopadłaby nuda i monotonia. Atrakcja, od których dostępu bronił sub-boss, smakują tak dobrze, ponieważ są okupiona wysiłkiem. Nagroda za wylany pot i przelaną krew musi być po prostu niepowtarzalna. Musi faktycznie być nagrodą. W przeciwnym razie za swój trud Gracz otrzyma cos, co w jego mniemaniu nie była warte kombinowania i nerwów. Czuja się zawiedziony i oszukany, odechciewa mu się grać dalej.

Natomiast po pokonaniu głównego bossa... Satysfakcja, uczucia spełnienia się, pokazania sobie, do czego jest się zdolnym. Każde zwycięstwo jest dla człowieka czymś wyjątkowym, a dla nas, potomków myśliwych polujących na mamuty, takie uczucie jest szczególnia cenne.

Boss - twój kumpel do bicia

Nie ma co się oszukiwać - gra bez bossa to jak konsola bez prądu. Może to być jeden z powodów słabej sprzedaży PoP: Sands of Time? Bossów było tam jak na lekarstwo. Od każdej gry oczekujemy nowych wyzwań, nowych emocji. Podświadomie chcemy spotkać się z kolejnym przeciwnikiem, podjąć jego wyzwania, a potem unieść ręce w górę w geście zwycięstwa! Taka jest już nasza maksyma, maksyma Gracza: zawsze gotowy do walki, zawsze szukający godnego słabia przeciwnika. W 2005 roku znajdziemy kilku takich - już zacieramy ręce!

[nemo & dżujo]

Nemo: Mój najbardziej znienawidzony boss w 2004 roku to Trema z FF X-2. Po pierwsze, gość jest paskudnie szybki. Po drugie, zeby od niego dojść, trzeba pobić mnóstwo duzych Tonberrych. Po trzecie, jego „bossowość" jest fajnie wytłumaczona fabularnie. Po czwarte, jeszcze mu nie sklepałem miski, ale niedługo to zrobię, bo mnie wkurza. Tyle ze pierwszy w kolejce czeka %!&# Penance z FFX).

Dżujo: Łączą się w trwodze na wszystkimi, którzy tak jak ja stracili nerwy na walkę z Almą w Ninja Gaiden. Myślałem, ze juz nic nia może mnie zaskoczyć w grach - a tu proszę. Ta siedem godzin z kawałkiem zapamiętam na długo, ale satysfakcję ze zwycięstwa - jeszcze dłużej.

Kali: Gdyby Metal Gear Solid 3 oraz Viewtiful Joe 2 przystępowały od zawodów, to moze byłaby jakaś konkurencja - a tak, to w 2004 bezsprzecznie w tej kwestii zwycięza Ninja Gaiden z całą plejadą bossów i sub-bossów. Mój faworyt: nie, nie Alma, ale demoniczny samuraj na koniu z drugiego levelu. To był pierwszy strzeł w pysk ze strony NG.)

Muzyka Gracza

Witam w kolejnej odsłonia „Muzyki Gracza"! W tym wydaniu mam dla Was recanzję gorącego jeszcza albumu z muzyką ilustrującą nowe/stara przygody Snake'a.



METAL GEAR SOLID 3 OST

Wlasciwe od początku uwielbiam soundtracki z MGS. Harry Gregson-Williams zna się na rzeczy i kolejny raz uraczył nas składanką doskonałych kompozycji, których zywotność znacznie przekracza czas gry. Nia ma to jak skończyć dany tytuł i zachować ilustrującą go sciazkę dźwiękową na długo w pamięci. Dwupłytowe wydawnictwo zawiera 43 utwory. Znajdziecia tutaj charakterystyczna main thema seni, odpowiednio zmiksowane na potrzeby nowej produkcji. Tytułową piosankę "Snake Eater" śpiewa Cynthia Harrel do muzyki i słów autoratwa Norihiko Hibino. Uwielbiam ten klimat, zaś sama kompozycja niczym nie ustępuje utworom tytułowym z filmów o Bondzia. Ta sama stylistyka i spory ładunek emocji - "I giva my life, not for honor, but for you - Snaka Eater! Cnima it s tha way I fly to you!" Bardzo podoba mi się taz ending thama, czyli kawałek "Way to fall" w wykonaniu brytyjskiej kapeli Starsailor (to ci od albumu "Love is Hera"). Pozostała reszta to kawał wpadającej w ucho muzy - kazdy znany z gry boss ma poświęcony sobia utwór ("The Fear", "The Pain", czy "Tha Fury"). Bardzo relaksujące są tzw. "Healing Tracks", czyli wszystkie kawałki wykorzystywane podczas gry do uzdrawiania postaci. "Surfing Guitar", " Rock Me Baby", "Salty Catfish" w wykonaniu 66 Boys oraz takie szlagiery jak "Don't be afraid" Riki Muranaki(pamiętacie romantyczną scenę między Snajkiem i Evą?), czy "Sea Breeza" Sargai Mantisa. Ze sporym sentymentam taz wspomnę o kawałku "Clash With Evil Personified", związanym z pewnym lubiącym tortury jegomościam, którego imia zaczyna się na V. Całość oceniam bardzo wyaoko i z przyjemnością Wam rakomenduję - nastawcia się na odpowiednią częstotliwość i przazyjcia to jeszcza raz! N-joy![mazzi]

Ocena: ★★★★★

DOBRY MARKETING

CZYLI JAK POMYSŁOWO SPRZEDAWAĆ GRY.



Wiem, że wzrok wyrywa Ci się do dziewczyn na zdjęciu powyżej, ale proszę Cię o jeszcze jedną sekundkę. W PE#80 pisałem o ztym marketingu w branży konsolowej - wciskaniu nam kitów i tandetnych gierak pod płaszczykiem przełomu (Molyneux, to do Ciebie!). Teraz nadszedł czas, by przedstawić i pochwalić tych, którzy „marketingują" gry w sposób dobry. Miłej zabawy podczas lektury.

Na powyższym zdjęciu powinny Ci się rzucić w oczy trzy rzeczy. Oczywista rzecz pierwsza to "track side assistance team", czyli ekipa obsługi toru. Przyznasz, że fachowe. Druga to zdziwione miny kierowcy. Wiadomo, że w takich kombinezonach jest dość ciepło, więc po kilku godzinach chodzenia na słońcu dziewczyny postanowiły je rozpiąć. Rzecz trzecia to napis "Flatout" namalowany na desce przybitej do boku auta. Tak, to samo Flatout które w PE#88 dość pochlebnie zrecenzowali Senti. Sympatyczni Finowie z Bugbear Entertainment (developer) i Anglicy z Empire (wydawca) postanowili odróżnić Flatout od wszystkich innych demolition racerów, a jednocześnie zapewnić sobie uwagę prasy branżowej. Wynajęli tor, przy pomocy specjalistów od tuningu rozbebeszyli kilkanaście samochodów, zatrudnili fachową obsługę toru i zaprosili dziennikarzy na "real life demolition



derby". "Derby" odbyło się przed premierą gry, żeby dziennikarze zdążyli podzielić się ze swoimi czytelnikami wrażeniami z wjeżdżania w tyłek kolegów po fachu z konkurencyjnych redakcji (zaproszeniami mogli cieszyć się jedynie Anglicy). Furczał metal, powietrze było aż gęste od emocji i "feków", a obsługa toru miała pełne ręce roboty. Gdy redaktorzy zaspokoili chęć dokopania konkurencji, organizatorzy zaserwowali mały poczęstunek - wszyscy byli zachwyceni i o to chodziło. Bugbear, przybij piątkę!

Zdobywanie zainteresowania prasy branżowej i jej czytelników o rzecz niełatwe, ale niesamowicie rajcująca. Co powiesz na gumowe lalki naturalnej wielkości - i to w częściach, do samodzielnego złożenia? Histona jest następująca. Crave Entertainment miało na tapecie wydanie kilku produktów z linii UFC w ciągu czterech miesięcy, a na dodatek zorganizowanie show na żywo w Las Vegas. Skomplikowane kampanie i długofalowe budowanie zainteresowania mediów nie wchodziło w grę (tym bardziej, że właśnie zrezygnowała agencja reklamowa). no i w ogóle ludzie nie bardzo kojarzyli, czym jest UFC. Co zrobiono? Wybawieniem okazały się gumowe lalki. A dokładnie mówiąc, manekiny – gumowe podobizny rzeczywistych fighterów UFC (Crave miało pełną licencję). Największe magazyny o konsolach w USA przez cztery tygodnie otrzymywały przesyłki z częściami manekinów (nogi, korpus, ręce), z których redakcje mogły złożyć wiesnego fightera. Paczki zawierały także zaproszenie na walkę w Las Vegas oraz broszurkę promocyjną. Już patrząc na wygląd paczek było wiadomo, od kogo przyszły - zamiast papieru był materiał z logiem UFC, a rolę scotcha lub sznurka pełnił łańcuch, dokładnie taki sam, jaki ogranicza ring, na którym walczą fighterzy. Widownie podczas walki w Las Vegas była pełna, w prasie pojawiły się notki o gumowych lalkach UFC, a Gracze zainteresowali się grą.

Dobrze ma prasa w bardziej ukonsolowionych krajach - darmowy bigos, gumowe lalki i bikini... ekhm... Powyższe, niewątpliwie malownicze i zapadające w pamięć kampanie, to przykłady dobrej współpracy wydawców z prasą. Nie należy jednak zapominać, że to Gracze kupują gry i im też należy się coś ekstra. Parę miesięcy temu odbyła się kampania, o której będzie głośno jeszcze przez długi czas. Kampania gry najbardziej wyczekiwanej przez fanów, gry, dla której wielu ludzi powstrzymywało się od aktywacji darmowego trialu XboxLive. Czy Ty też kochasz pszczoły?

W numerze PE#88 Butcher przedstawił ogólny zarysł kampanii „I Love Bees". Dziś, po premierze gry, można już ujawnić garść interesujących szczegółów. Historia „I Love Bees" zaczęła się w roku 2552 i przedstawiała losy sześciorga głównych bohaterów żyjących w świecie Halo na kilka tygodni przed atakiem Covenantów na Ziemię. Histona przypominała Casablankę (film Michaela Curtiza z roku 1942 z Humphreyem Bogartem i Ingrid Bergman) wymieszaną z Wojną Światów (powieść H.G.Wellsa o najeździe kosmitów na Nowy Jork - wkrótce pojawi się w kinach film na jej podstawie). Losy postaci, która miała okazję śledzić Halomaniacy, pokazywały zagrożenie i ryzyko związane ze zmaganiami z wrogiem - Gracze nawiązali „więzi uczuciowe" z bohaterami żyjącymi na Ziemi. Kulminacją histoni „I Love Bees" były syreny oznajmiające przybycie floty Covenantów. Gdy wszyscy bohaterowie spojrzeli w górę, halomaniacy dobrze wiedzieli, co ich czeka. To nie była tylko gra wideo i walka o punkty - mieli walczyć o życie tych, których znali i lubili. Można powiedzieć, że „I Love Bees" przedstawiło Graczom świat, który trzeba ocalić, a Halo 2 oferowało taką możliwość.

Jak już pisał Butcher, Sztuczna Inteligencja o nazwie Operator przybyła z roku 2552 do czasów obecnych na pewną stronę o pszczołach (ilovebees.com). Poprzez tę stronę Operator mogła komunikować się przez system płatnych telefonów i budek telefonicznych. Z kim komunikować? Ano, z Hologaczami - jej sprzymierzeńcami w walce przeciwko Covenantom. Podobieństwo do pszczół widać jak na dłoni - Operator to Królowa, a Gracze to pszczoły pospolite. Komunikacja z Hologaczami polegała nie tylko na kontakcie online (zawartość strony ilovebees.com), ale i na kontakcie offline w rzeczywistym świecie. Operator symulowała bohaterów „I Love Bees", którzy zlecali Graczom różne misje do wykonania. Zadania miały charakter flash mobów ("błyskawicznego tłumu" - zebrania się grupki osób w pewnym miejscu i szybkim wykonaniu jakiejś czynności). Oto niektóre z nich:

* Gracze rekrutowali 25 przechodniów, którzy mieli stać i salutować przed budką telefoniczną,
* Gracze pojawiali się przy budkach telefonicznych w pełnym rynsztunku płetwonurka lub spadochroniarza,
* Gracze śpiewali "We Will Rock You" na stacji kolejowej w Dallas i "Golden Slumbers" na promie Staten Island,
* grupa Graczy odbierała przez telefon w budce telefonicznej trudną łamigłówkę lub puzzle, musiała ją rozwiązać w dwadzieścia sekund i podać odpowiedź przez telefon.



Trzeba dodać, że telefony znajdowały się we wszystkich stanach USA, a nierzadko w znaczących lub trudno dostępnych miejscach. Były to m.in. hall Empire State Building w Nowym Jorku, stopa mostu Golden Gate w Kalifornii, okolice Białego Domu, samotna budka w środku parku narodowego Yellowstone, budka na drodze do Mount Rushmore (tam, gdzie znajdują się wyrzeźbione w skale portrety prezydentów USA), wejście do sali wykładowej Uniwersytetu Hawajskiego czy sala balowa hotelu Four Seasons w San Antonio.

W „I Love Bees" wzięły udział prawie dwa miliony osób. Przy okazji powstały "ludowe legendy", które stanowią nie mniej wdzięczny materiał do cytowania niż zaplanowane aktywności Graczy. Choćby takie:

* pewien fan z Kanady przejechał 3 godziny w każdą stronę przez granicę amerykańsko-kanadyjską, by odebrać telefon zlokalizowany w Północnej Dakocie w mieście Fargo,
* fan z Florydy nie wystraszył się nadejście huraganu Frances i dzielnie trwał na posterunku, by odblokować segment audio - telefon, przez który to robił, został zniszczony przez ten właśnie huragan,
* w mieście Boise w stanie Idaho telefon z zadaniem dzwonił każdego ranka w pobliskiej restauracji Pizza Hut. Pora była tak wczesna, że resteuracja była jeszcze zamknięta. Fani wybłagali u kierownika, żeby pozwolił im przyjść przed otwarciem lokalu i odebrać telefon,
* fani w San Francisco każdego tygodnia urządzali swoiste zawody biegowe, podczas których musieli odebrać po kolei 20 telefonów, które dzwoniły co 2 minuty.

„I Love Bees" to przykład przemyślanej, znakomicie zorganizowanej kampanii, która wymagała sporych funduszy. To wyjątkowy przykład. Sukcesu. Mniejsze firmy nie dysponują takimi pieniędzmi, a jednak radzą sobie.

Mimo niewątpliwych pokładów "dobroci marketingu", wszystkie powyższe kampanie zakładały, że Gracze wysupłają pieniążki i kupią grę. Ale zdarzają się wydawcy, który idą tam, gdzie nikt jeszcze nie poszedł – podczas pewnej akcji promocyjnej fani mogli otrzymać grę zupełnie za darmo! Kojarzysz może Cermageddon? Starenką grę, która ze względu na swoją kwistość (rozjeżdżanie przechodniów) stawiana była w jednym rzędzie z Mortal Kombat i Doom? Jej akcje promocyjne, nie dość, że przyciągnęła uwagę mediów i Graczy, to jeszcze zniwelowała opinie o ezkodliwym wpływie tego tytułu na młodzież. Dzięki akcji młodzież nagle przekonała się, że krew może uratować ludzkie życie. A było to tak - po ulicach kilku wybranych miast krążyły karetki, w których można było oddać krew na potrzeby szpitali. Każdy, któ zdecydował się oddać osocze w takiej karetce, otrzymywał w prezencie grę, jak również zwyczajowe czekolady i karton soku wiśniowego. Gracze przeżywali nie tylko emocje podczas samego pobierania krwi, ale też podczas przejażdżki karetką. Po takim przeżyciu rozjeżdżanie pikselowych ludzików na ekranie było czymś zupełnie odrealnionym i z pewnością żaden z tych Graczy nie spowoduje samochodem wypadku na prawdziwej drodze. Zapach karetki, widok wypływającej z siebie krwi, ogłuszający jazgot syreny – to nie jest coś, co chciałoby się powtórzyć. No, chyba że można dostać za to fajną grę!

W Nowym Roku mam jedno życzenie - jako Gracz, felietonista i marketingowiec. Chcę doczekać momentu, gdy kampanie reklamowe gry w naszym kraju będzie tak interesująca! "dobra marketingowo" jak te, które opisałem. Mam szczerą nadzieję, że to życzenie się spełni. Jestem ciekaw, czy nest rodzimi wydawcy są na to gotowi - ale to już materiał na osobny tekst. Do zobaczonka. □ [nemo]

Wypijmy za błędy



Sukces, jaki odniosło Sony uderzając z PlayStation, był czymś zupełnie bez precedensu. Miliony sprzedanych konsol i znakomite gry zamknęły usta niedowiarkom. Niestety, w zachwyt nad sobą wpadli także ludzie z samej firmy. Chyba naprawdę uwierzyli w to, że stworzyli coś doskonałego. Któregoś pięknego ranka, Ken Kutaragi stojąc przed lustrem pomyślał zapewne "Kurcze! Normalnie jestem prorokiem tej branży. Dam światu kolejną cudowną konsolę. Tylko muszę ją jakoś oryginalnie nazwać... Wiem! PlayStation 2!" Tak właśnie zaczął się najdłuższy łańcuch zaprzepaszczonych szans w historii. Jeśli z głupią miną zastanawiacie się „o co chodzi jakby?", czytajcie dalej. Najpierw jednak mały powrót do przeszłości...

Otóż PlayStation już w chwili premiery było lekko zacofane technologicznie. Po pierwsze - grafika. Była do bólu prosta i pozbawiona niektórych podstawowych funkcji, jak choćby korekcja perspektywy czy bufor Z (ech, te rozjechane tekstury i przenikające się obiekty). Najpierw 3Dfx, a później Nintendo ze swoim N64, bezlitośnie obnażyły wszystkie słabości Szareka w tym aspekcie. „Ale Gracze byli zachwyceni!", krzykną oponenci. Oczywiście, ale chodziło nie o jakość grafiki, lecz o jej płynność i swobodę, jaką dawała. A płynność i swoboda dają Graczom kontrolę. Kto w tamtych czasach zagrał po raz pierwszy w Wipeout lub Tekkena, ten wie, o co mi chodzi. Poza tym PSX był pierwszą konsolą z grafiką 3D i to miało znaczenie decydujące. O Saturnie litościwie nie wspomnę.

Po drugie - kto przy zdrowych zmysłach wkłada do konsoli napęd CD i zaledwie 3,5 megabajta pamięci?! Nic dziwnego, że czytniki padały jak muchy. Przecież dane, które nie mieściły się w RAM-ie, musiały być dogrywane w locie. I to miało wystarczyć na 5 lat obecności na rynku - wyobrażacie sobie?! Na coś takiego mogło sobie pozwolić Nintendo. Pomijając kwestię kosztów produkcji i pojemności, kartridż miał przynajmniej dwie wielkie zalety - błyskawiczny transfer danych i brak elementów mechanicznych. Teraz zbierzcie to wszystko do kupy i zastanówcie się, ile z tych 100 milionów konsol Gracze musieli kupić tylko dlatego, że w starej "wysiadł laser"?

Koniec końców PSX wygrał tamtą bitwę (wojna wszak wciąż trwa) głównie dzięki znakomitym grom, których ze świecą było szukać na innych platformach. No to mamy jako taką jasność. Poczekajcie jeszcze z bluzgami i doczytajcie do końca. Człowiek naiwny (np. ja) mógłby mieć nadzieję, że Sony bogatsze o doświadczenia z ostatnich lat, przygotuje nową generację sprzętu wzorowo i z przytupem. Niestety, jak to często bywa, na nadziei się skończyło. Pierwszą niepokojącą informacją było ochrzczenie PS2 mianem "Computer Entertainment System". Co za propagandowe bzdury! Wymyślili to zapewne po to, żeby łatwiej dotrzeć do rodziców ("mamo, tato, kupcie mi Komputerowy System Rozrywki!"). Drugą aprawą, która została spieprzona, jest sama architektura konsoli. Kutaragi i jego zespół zapomnieli, co było siłą napędową ich pierwszego dziecka i postanowili wszystko troszeczkę skomplikować. Zamiast pójść oczywistą drogą, która sprawdziła się już w N64 oraz DC, i zastosować dostępne na rynku elementy, postanowili po raz kolejny udowodnić swoją indywidualność i "geniusz". Sami zabrali się za zrobienie procesora oraz chipa graficznego. Potem nadali im głupie nazwy i połączyli na płycie ze śmieszną ilością pamięci. Oczywiście aby tradycji stało się zadość, dorzucili do tego laser z wadą konstrukcyjną. Wszystko razem zapakowali w obudowę zaprojektowaną przez konstruktora kaloryferów i siódmego dnia mogli wreszcie odpocząć.

A ja mam parę pytań. Jakież to znaczące osiągnięcia w produkcji procesorów miało ostatnio Sony? A co do powiedzenia ma ta firma na rynku układów graficznych? I kto oprócz Intela (który zresztą wycofał się z Intaresu) używał wtedy pamięci firmy Rambus? Jeśli zaznaczyliście odpowiedzi: „żadnych", „nic" i „nikt" - trafiliście w dziesiątkę! Myślicie, że ludzie z zespołu "super Kena" też o tym wiedzieli? Uważam, że wiedzieli, ale byli zbyt dumni i ufni w swą nieomylność, żeby używać "obcej technologii". Cóż z tego, że procesor Intela, AMD, Motoroli lub IBM bytby tak samo wydajny, ale tańszy w produkcji - nasz ma przecież 128 bitów. Cóż z tego, że kość graficzna nVidii lub innego ATI byłaby o dwie generacje sprzętu nowocześniejsza - przecież nasz układ ma taką fajną nazwę. I cóż z tego, że z 32 MB pamięci na pokładzie cały sprzęt nie zdoła się nawet porządnie rozpędzić - przecież mamy tu najdroższe pamięci na świecie. I po czwarte, cóż z tego, że cały ten złom ledwo daje się okiełznać - przecież programiści sobie poradzą (z Saturnem sobie radzili). Cóż z tego, kolędzy, że trochę nam to wszystko nie wyszło - to przecież PS2. Sprzedamy tego miliony, bo ludzie nam ufają.

Przepraszam, ale nie potrafię o tym spokojnie pisać. Kiedy wyobrażę sobie, czym mogło być PS2 i jak zmarnowano tę szansę, po prostu szlag mnie trafia i już. Zamiast wyrafinowanej maszynki do grania, wyprzedzającej o całe lata konkurencję, dostaliśmy "jajeczko lekko nieświeże", które dla niepoznaki dostało pieczątkę ze znakiem jakości "Q". I to w imię czego? - pytam. Aby zaspokoić wybujałą ambicję jakiegoś samozwańczego "wizjonera". Zdaję sobie sprawę, że w elektronice użytkowej Japonia potęgą jest i basta, ale czasy, kiedy jeden człowiek mógł zaprojektować nowoczesną konsolę, już dawno się skończyły. Żyjemy w XXI wieku, na świecie dominującą tendencją jest specjalizacja. Firmy które produkują wszystko "od mydła do powidła" nie mają dziś racji bytu. Nikt nie może być dobry we wszystkim. To po prostu niewykonalne.

Paradoksalnie to sukces pierwszego PlayStation znacznie przyczynił się do tej nienormalnej sytuacji. Skoro Szarak mimo swej archaicznej konstrukcji sprzedał się w tak obłędnej ilości, to można było rzucić ludziom byle co – wystarczy, że na obudowie będzie znaczek PlayStation. Bo PlayStation to synonim jakości i dobrej zabawy. Po co zarzynać kurę znoszącą złote jajka? Wspercie ze strony wydawców jest zapewnione, bo kto, potrafiąc liczyć, oprze się takiej pokusie? Przecież miliony sprzedanych konsol to miliony sprzedanych gier. Trzeba być idiotą, żeby w to nie wejść. Biedni programiści siedzieli więc po nocach i składali cierpliwie kawałeczki kodu, bluzgając w duchu gości odpowiedzialnych za stworzenie dev-kitów. Jestem pełen podziwu dla ludzi produkujących gry na PS2. Tylko oni wiedzą, ile pracy musieli włożyć w stworzenie tych wszystkich wspaniałych produkcji, zwłaszcza przy "wsparciu" ze strony Sony. Ponoć nawet Yu Suzuki - kozak, któremu przecież niestraszny był sam Setum - zdecydował się zrobić port Virtue Fighter 4 na Czarnuię dopiero po ujrzeniu w akcji Gran Turismo 3. Podejrzewam, że widząc wcześniej specyfikację techniczną konsoli, pomyślał sobie „niby jak mam pisać gry na tego dinozaura?". Osobną sprawą jest to, że słynne grafika z GT3, którą zresztą sam podniecałem się dość długo, jest generalnie rzecz biorąc "jedną wielką ściemą". Wszystko sprowadza się bowiem do bardzo prostej sztuczki. Realistyczne oświetlenie tras, dzięki któremu gra wygląda tak obłędnie, zostało wyliczone wcześniej na programie 3D. W ten sposób przygotowano tekstury, na których były już wszystkie cienie. Nie pozostało już nic innego, jak nałożyć tak spreparowane tekstury na scenę, dodać słoneczko w odpowiednim miejscu i gotowe. Uprzedzając cisnące się na usta pytanie, odpowiadam: dla tras dziennych i nocnych przygotowano osobne zestawy tekstur. Możecie sprawdzić: rozpakujcie główny plik z danymi gry (odpowiedni program znajdziecie w Sieci). Odbicie na samochodach taż nie są prawdziwe. Zauważyliście, że w karoserii widać tylko otoczenie, nigdy zaś jadącego obok auta? Dzięki tak zaoszczędzonym zasobom mocy, efekty w stylu odbić reflektorów w kałużach to kaszka z mleczkiem.

Piszę o tym, byście zdali sobie sprawę, komu tak naprawdę Sony zawdzięcza panowanie na rynku. Bo na pewno nie swoim przemyślenym decyzjom. To właśnie gry - paliwo dla konsoli - po raz kolejny pokazały, że są najważniejsze. To one uczyniły PSX-a królem, a PS2 uratowały tylek. Zgadzam się z hasłami w stylu "grywalność nie umiera nigdy", ale świat idzie do przodu, a Gracze stają się coraz wybredniejsi. I nie mówcie mi, że grafika nie ma znaczenia, bo pierwszy z brzegu dostanie w zęby. Teraz wyobraźcie sobie, jak wyglądałyby Wasze ulubione gry, gdyby PS2 miała 64 MB pamięci, sprzętową kompresję tekstur, sprzętowy układ transformacji i oświetlenia, Pixel i Vertex Shader oraz sprzętowy dźwięk 3D. Czy tylko ja westchnąłem tęsknie w tej chwili?

Niestety, dopóki działa ten samonapędzający się mechanizm (czyli dużo sprzedanych konsol = dużo produkowanych gier; i tak w kółko), dopóty Sony niczego się nie nauczy. Weźmy sobie dowolny przykład. Pierwsza specyfikacja przenośnej konsolki PSP mówiła o możliwościach zbliżonych do PS2. Tyle że jakiś półinteligent stwierdził, że wystarczy do tego 8 MB RAMu. W sumie skoro sprzęt ma być mały, to po co pchać tego więcej? Dopiero po tym, jak większość developerów zbluzgała konstruktorów, łaskawie zwiększono ją do 32 MB. Zalosne.

Nie lepiej wygląda poletko "wielkiego eksperymentu", oficjalnie nazywanego PS3. Tym razem Kutaragi i jego kumpie przeszli samych siebie. Na chwilę obecną wygląda to mniej więcej tak: pod maską znajdzie się kilka w pełni programowalnych procesorów Cell, każdy z zegarem ok. 100 GHz (sic!). Ich moc będzie można przydzielać różnym zadaniom w zależności od potrzeb. Aha, Sony kupiło ostatnio licencję na technologię kompresji tekstur S3TC do PSP (grunt to szybkie decyzje), więc pewnie next-gen też ją dostanie. Sprzęt będzie miał moc wielkiego superkomputera (taa! PS2 miała podobno sterować rakietami) i aby ją w pełni rozwinąć, dostanie superszybką szynę danych połączoną z, a jakże, superszybką pamięcią. Wspomnianą już szynę i pamięć opracowała firma o dziwnie znajomej nazwie (jakiś Rambus czy coś). Jak przystało na produkt Sony, pamięć ta jest oczywiście bardzo droga, a z ostatnich danych wynika, że będzie jej w środku aż 256 MB. Przepraszam, czy mogę już przestać się śmiać i wstać z podłogi? Przez chwilę zobaczyłem w mojej głowie Boeinga 747 próbującego wzbić się w powietrze z 200-metrowego pasa i wiecie co? Nie udało mu się. Przypomnę tylko, że konsola ma "trwać" na rynku przez jakieś 5 lat. W świetle przedstawionej powyżej specyfikacji, bardzo czamo to widzę.

Jeszcze ciekawiej brzmi bajeczka o tym, jak to Cell będzie niedługo w każdym sprzęcie AGD i RTV w domu. Urządzenia dzięki łączności bezprzewodowej będą się ze sobą dogadywać, a jak któremuś zabraknie mocy, reszta chętnie pomoże. Nie wiem, co Ken z kolegami wąchają po pracy, ale powinni to odstawić, póki jeszcze mogą. Mnie to wygląda na kolejną próbę nacągnięcia rodziców ("Mamo! PS3 będzie sterować Twoją pralką i lodówką!"), albo wręcz na pian zdobycia dominacji nad światem!

No i co? Przecież mówiłem Wam, że ludzie z Sony są niereformowalni. Oni żyją w innym wymiarze, do którego nie docierają głosy takich jak ja. Zupełnie jak polscy politycy. Na szczęście jest jeszcze nadzieja, która wyłania się z niemniej oczekiwanej strony. Xbox Microsoft w 2001 roku znalazł się w sytuacji analogicznej jak Sony w chwili swojego debiutu. Ba, oni byli w sytuacji jeszcze gorszej! Wielu uważało, że iXi to zwykły PieC z podłączonym padem. Jakże miło się rozczarowali. Okazało się bowiem, że akurat pad udał się chłopakom z Microsoftu najgorzej. Reszta, mimo że oparta na "standardowych" podzespołach, szybko pokazała pazur. NVidia stanęła na wysokości zadania, tworząc architekturę przemyślaną i wydajną. Bill dał od siebie doskonałe narzędzia programistyczne i w rezultacie otrzymaliśmy wybuchową mieszankę, która napsuła krwi konkurencji. Zamiast "Emotion Engine" był Celeron, zamiast "Graphics Synthetizer" coś na kształt GeForce'a. Bez udziwnień i głupich nazw, ale za to

logicznie, nowocześnie i z wizją na przyszłość. Właśnie tak - z wizją. Tym czymś, czego zabrakło Sony, a przed nimi również Nintendo.

Microsoftowi, mimo że zawsze był i jest firmą budzącą emocje, nie można odmówić jednego - konsekwencji. Bill Gates od zawsze chciał tworzyć najlepsze oprogramowanie na świecie i trzeba mu oddać sprawiedliwość, że w wielu dziedzinach już mu się to udało. Jednym z produktów, który obok Windows rozwijał się przez ostatnie lata najszybciej, był DirectX. Dla niekumatych - DirectX to zbiór bibliotek pozwalających na pisanie aplikacji (w tym gier) bez zawracania sobie głowy konfiguracją sprzętową komputera. Logicznym posunięciem było więc wykorzystanie DirectX w nowej konsoli. I to był strzał w dziesiątkę! Wreszcie użytkownicy komputerów mogli zobaczyć, ile niewykorzystanej mocy tkwi w ich procesorach i kartach graficznych. Teraz mogli kupić Xboxa i zapomnieć o corocznej modernizacji sprzętu. Bill zadbał o gorące tytuły, nie żałując swoich dolarów. Ale, co najważniejsze, zadbał o to, żeby tworzenie gier dla czarnego pudła było przyjemnością. Powstał program wspierania młodych i utalentowanych twórców - XPK. Następnym krokiem była usługa Xbox Live. Podczas gdy Microsoft uznał "usieciowienie" za rzecz zupełnie oczywistą, konkurencja, wymyślając na poczekaniu bzdurne argumenty, pokazała jak bardzo jest w tym temacie zacofana i krótkowzroczna.

Najnowszy krok w przyszłość Microsoftu to XNA. Tym mianem ochrzczono najnowszą technologię developerską wspólną dla Xboxa i PC. Wychodzi ona naprzeciw oczekiwaniom zarówno wydawców, jak i producentów gier, ponieważ w jeszcze większym niż dotychczas stopniu pozwala twórcom skupić się na ogólnym kształcie produktu. Microsoft zajmie się dostarczaniem coraz doskonalszych procedur odpowiadających za grafikę, dźwięk, fizykę oraz wsparcie sieciowe. Dzięki temu skróci się czas produkcji gier, co w konsekwencji znacznie obniży, niebotyczne przecież, koszty produkcji. Dla Graczy oznacza to: 1) krótsze oczekiwanie na premierę, 2) lepsze dopracowanie gier pod praktycznie każdym względem. Sony ze swą filozofią wydawania "szybkich gier" wypada w tym względzie, delikatnie mówiąc, nie najlepiej.

Bill Gates twierdzi, że przez najbliższe 10 lat to oprogramowanie, a nie sprzęt, będzie główną siłą napędową w rozwoju branży gier. Ma to odzwierciedlenie we wstępnych danych technicznych Xboxa 2. Bebechy znów dość "standardowe", ale oczywiście ze sporym zapasem mocy (martwi mnie tylko ilość pamięci - znów te nieszczęsne 256 MB). Zachowanie zgodności z pierwszym X-em uważam za rzecz banalną. Jak pisałem wcześniej, dzięki DirectX sprzęt nie ma żadnego znaczenia - powłoka programowa załatwia wszystko bezszelestnie. Jednak dzięki XNA dostaniemy przeciwników z lepszym AI, ogromne, tętniące życiem światy, filmowy dźwięk, naturalną fizykę i grafikę, jakiej nawet sobie nie wyobrażacie.

I wiecie co - ja wierzę Billowi. Ten gość ma pomysł na uzdrowienie całej tej chorej sytuacji. Sony potrzebuje potężnego kopa w swój nadęty do granic możliwości zadek. I albo wreszcie oprzytomnieją, albo znów niczego się nie nauczą i za parę lat obudzą się z ręką w nocniku. Je obstawiam drugi wariant. I mówiąc szczerze, wcale się tym nie zmartwię.

Zdaję sobie sprawę, że poglądy przeze mnie prezentowane są, delikatnie mówiąc, niepopularne. Nie mam jednak zamiaru brać przykładu z większości i udawać, że wszystko jest cacy. Co to, to nie! □ [RceTo]

** Autor jest byłym posiadaczem PS2, którą sprzedał po 2 latach użytkowania (w dobrym stanie) z powodu kłopotów finansowych. Obecnie zastanawia się nad ponownym zakupem konsoli.*

DREAMCAST LIVES 4EVER



W Waszych szeregach jest chyba co raz mniej posiadaczy konsoli z zakręconym logosem, ponieważ sukcesywnie maleje popularność rubryki. W tym miesiącu recenzje jednej z ostatnich gier NTSC oraz budujący news dot. Scud Race. [M@jk]

Chaos Field

- **Producent:** Milestone
- **Gatunek:** Strzelanina
- **Wersja:** NTSC JAP.
- **Liczba graczy:** 1
- **VMU:** 3bl.
- **Plusy:** spora grywalność; ciekawy i rozbudowany system walki
- **Minusy:** brak alternatywnych trybów (i dla 2 Graczy), spowolnienia animacji

Cóż tym razem zmajstrowali dla fanów DC skośnoocy programiści? Można by rzec, że mamy do czynienia z małym dejà vu. Chaos Field – ot, kolejna strzelanina, która stanowi port z automatu (bazującego zresztą na dedekowych wnętrznościach Naomi). Można zatem zadać sobie pytanie: co ma skłonić przeciętnego fana Makarona do zakupu tej pozycji, zakładając, że ma on już w swojej kolekcji takie perełki jak Ikaruga, Zero Gunner 2, Psyvenar 2 czy choćby Border Down? Otóż CF jest wbrew pozorom nieco inny od klasycznych salonowych shooterów. Prezentuje dość nowatorskie podejście do systemu walki, dzięki czemu całość odbiega nieco od utartych schematów zawartych we wszelakiej maści scrollowanych naparzanek. Ale po kolei.

Po uruchomieniu gry czeka Cię małe rozczarowanie. Dzieło Milestone oferuje zaledwie jeden podstawowy tryb gry (na dodatek wyłącznie dla jednego Gracza). Pozycja ta ukazała się niedługo po wersji arcade, stąd twórcy nie zdążyli przygotować jakichkolwiek dodatkowych atrakcji. Na szczęście im dalej, tym lepiej. Tuż przed wyborem pilota statku gra demonstruje krótki tutorial, z którym zdecydowanie warto się zaznajomić, zważywszy na fakt zastosowania dość innowacyjnych rozwiązań w systemie walki. Ale o tym przeczytasz nieco dalej.



Do wyboru jest trójka pilotów: Hal, Itumi oraz Jinn. Każdy z nich ma do dyspozycji różne moce, a raczej „barwy", które oferują odmienne typy strzałów i ataków specjalnych. Dysponują też innymi statkami, które poza wyglądem różnią się też sposobem ich pilotowania. Podział jest tradycyjny: jeden pojazd jest bardziej dynamiczny w ruchu niż reszta, posiada jednak nieco słabszą moc strzałów, drugi ma największą siłę ataku kosztem mniejszej szybkości, natomiast ostatni plasuje się między nimi, uśredniając wspomniane cechy. Warto nadmienić, iż design bojowych myśliwców jest niezwykle udany - przypomina futurystyczne Fightery rodem z Gwiezdnych Wojen.



Pierwsze, co rzuca się w oczy, to przedstawienie akcji na pełnym ekranie. Tym razem nie musisz obracać TV, ani też iść na kompromis godząc się na czarne paski po jego bokach, jak miało to miejsce w innych konwersjach z automatu na DC. Cieszą również mile dla oka renderowane wstawki 3D, pełniące rolę przerywników pomiędzy kolejnymi levelami. Na czym polegają wertykalne strzelaniny zapewne nie trzeba nikomu tłumaczyć. Zabawa sprowadza się do lotu w górę ekranu z wciśniętym "fajerem" w celu zniszczenia wszystkiego, co się rusza. W Chaos Field nie ma jednak setek nadlatujących zewsząd wrogów. Można tu tylko znaleźć potężnych bossów (z reguły dwie-trzy pomniejsze machiny i jedna większa na zakończenie etapu). Jednak największym novum jest sposób, w jaki należy z nimi walczyć. Do dyspozycji Gracza oddano 3 przyciski akcji. Pierwszy z nich to standardowy strzał (Hal dysponuje rozproszoną seną kulek, Jinn posiada potężny pocisk ciągnący za sobą sięgające obrażenia iskry, natomiast Itumi, jedyna przedstawicielka płci pięknej, wytwarza 6 ognistych promieni lokujących się na trafionym celu). Drugi odpowiada za Slash, czyli cięcie dwoma mieczami plazmowymi, którymi można sobie oczyszczać drogę z wrogich pocisków.



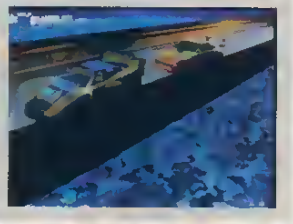
Ostatni przycisk to Chaos, który pełni najistotniejszą rolę podczas rozgrywki. Po jego wciśnięciu aktywuje się specjalna sfera ochronna, która zmienia pole walki na bardziej „agresywne" (zmianie powłoki towarzyszy fachowy efekt wizualny, jakby rozczepiane cząsteczki – po odpaleniu tego trybu pojazd jest chwilowo niezniszczalny). Patent przedni i sprawdza się tu znakomicie. Jeśli masz ochotę na większą zadymę, odpalasz Chaos, zamieniając pole bitwy w iście hardkorową batalię. Jeśli natomiast sieczka jest zbyt intensywna, wystarczy raz jeszcze wcisnąć zmianę sfery. Ponadto przebywając w tytułowym Polu Chaosu łyknąć można znacznie więcej ładunków Meta, które napełniają specjalne fiolki niezbędne do odpalania superataków. Specjale w CF aktywuje się przez wciśnięcia w tym samym momencie 2 przycisków akcji (strzał + slash lub slash + zmiana pola). W zależności od użytej kombinacji można uzyskać banerę defensywną (np. krążące wokół statku klony-widma) bądź ofensywne rakiety samonaprowadzające. Na uwagę zasługuje zwłaszcza to drugie. Tzw. lock-on shot to promień laserowy namierzający wszystkie czułe punkty wroga, a następnie odpalający w ich kierunku serię rakietek. Pomysł fan przypomina do złudzenia system znany choćby z Reza. Niezbyt oryginalne, ale udane - widok kilkuset wystrzelonych pocisków robi wrażenie, a na dodatek kolejne namierzenie można łączyć w combo sięgające nawet 1000 hitów! Szkoda tylko, że engine gry niezbyt sobie z tym radzi i animacja speda niekiedy nawet do kilku fps ów. Ogółem oprawa graficzna stoi na średnim poziomie. Zdecydowanie nie jest to szczyt możliwości, jaki można osiągnąć w temacie scrollowanych shooterów (co najmniej kilka wydanych wcześniej strzelanek zjada grafę w CF na śniadanie).

Ścieżka audio to typowa techno-style. W sumie żadna rewelacja, ale w scrollowanych shooterach taka muza świetnie się sprawdza. Tytuł nie jest zbyt długi (zaledwie 5 poziomów), na szczęście żywotność jest wydłużana przez wysoki poziom trudności. Bez odpowiedniego treningu i opanowania systemu ukończenie całości sprawia sporo problemów. Dla większości osób gra ta może być raczej pozycją na "jeden strzał". Ot, pograsz godzinkę i odstawisz na półkę. Dla reszty (w domyśle miłośników rozgrywki arcade) Chaos Field to długie godziny masterowania levelów (próba zaliczenia gry na 1 kredycie) i pobijanie własnych zdobyczy punktowych - to w gruncie rzeczy dzięki tego typu ludziom salony gier nadal egzystują.

Ocena: 7+

Scud Race – jednak zagramy w demo?

The Scud Race (aka Super GT) to niezwykle emocjonujące wyścigi wzorowane na Daytona USA, które kojarzyć powinni zwłaszcza bywalcy salonów arcade. SR powstało niegdyś na automaty Segi oparte na technologii Model 3, a Dreamcast miał otrzymać port z arcade'owego odpowiednika. Produkcja rozpoczęła się już w 1997 roku na sprzęt pod kryptonimem Katana (taką nazwę nosił we wczesnej fazie projekt DC). Pierwsze dev-kitowe demko hulało na podzespołach PowerVR ARC-1, natomiast automatowy oryginał wykorzystywał technologię PowerVR2. Pomimo słabszej konfiguracji udało się na tyle dobrze dopracować ten tytuł, iż zasuwał on w 60 fps'ach, w identycznej jak na arcade'ach rozdzielczości. O dziwo, dalsze prace nad konwersją zostały zawieszone z niewyjaśnionych do dziś przyczyn. Pozostał zatem wielki niedosyt, bo gra miała szansę zostać konwersją arcade perfect (obecna wersja wykorzystywała ok. 50% mocy obliczeniowej DeCeka, aż strach pomyśleć, co by było, gdyby dopracowano to pod kątem PowerVR CLX2, czyli odpowiednika automatowego podzespołu, który tkwi wewnątrz DC). Całkiem niedawno Toshiro Nagoshi z Segi, który maczał palce w takich produkcjach jak Virtua Racing, Monkey Ball, Daytona USA czy właśnie Scud Race, przyznał się w jednym z wywiadów (konkretnie dla Got-Next.com), iż wersja demonstracyjna SR będąca swego czasu w przygotowaniu na DC została wykradziona, a następnie wypłynęła do Internetu. Czyżby oznaczało to, że wkrótce przyjdzie nam zasmakować kolejnego zakazanego owocu, który nigdy nie ujrzał światła dziennego (podobnie jak miało to miejsce z Half-Life czy Propeller Arena)? Czas pokaże. □



PSX NOT DEAD!

W biezącym PND chcemy Wam przybliżyć gry, ktorych usprawnione edycje znają i cenią posiadacze konsol aktualnej generacji. Paradoksalnie okazuje się, ze starsze tytuły bawią rownie dobrze, szczególnie, jeżeli ktoś wcześniej się z nimi nie spotkał. Materiały do PND ślijcie na adres loser@oranda.pl □

PSX AMP, CZYLI ODTWARZACZ MP3 DO PLAYSTATION.

Pod koniec 1999 r. wyprodukowano długo oczekiwaną "przystawkę" do PSX-a, pozwalającą na odtwarzanie utworów muzycznych zapisanych w formacie MP3. Czym są "empetrójki"? Większość z Was zapewne wie. To format pliku muzycznego, który został poddany specyficznej kompresji, przez co utwory mają mniejszą objętość przy minimalnej stracie jakości. Sprzęt przypomina kształtem i prezencją Action Replaya. Do jego użycia nie jest potrzebna żadna przeróbka konsoli. Co ciekawe, może też działać jak AR, więc osoby chcące pobawić się cheatowanie nie muszą dodatkowo inwestować w hakerską przystawkę. PSX AMP podłącza się przez port Paralleli. Niestety, posiadacze PSone i PSX-a 9002 nie skorzystają z tego dobrodziejstwa, bowiem w tych modelach zabrakło odpowiedniego portu. Konieczne jest jeszcze podpięcie malutkiego kabelka do wtyczki obok. W PA znajduje się wejście na słuchawki i dodatkowe gniazdo z tyłu, które umożliwia podpięcie innych sprzętów wykorzystujących Parallela bez konieczności wypinania PSX AMPa. Urządzenie oferuje dość podstawowe opcje. Mamy możliwość zmiany skinów (czyli wyglądu okna programu) oraz zapisania playlisty na kartę pamięci. W menu możemy przemieszczać się przy użyciu myszki. Aby posłuchać muzyki wystarczy włożyć płytkę z plikami i poczekać na ich wczytanie. Menu odtwarzacza MP3 jest podzielone na dwie części. Goma imituje ekranik LCD, który prezentuje dane dotyczące odtwarzanego pliku, zas dolna wyświetla informacje o artyście i tytule piosenki. Wersje do 2 xx obsługują "skórki" z pecetowego Winampa. Na Necie jest dostępna masa różnych wzorów graficznych (samochody, motywy z gier i filmów itd.) więc każdy będzie usatysfakcjonowany prezencją menu. Można też tworzyć playlisty, czyli spisy ulubionych utworów. Trzeba jednak zaznaczyć, że sprzęt pracuje topornie niż na blaszaku. Obecnie PSX AMP jest stosunkowo trudny do dostania, jednak można go znaleźć np. na Allegro (koszt ok. 40 PLN). Obecnie coraz popularniejsze stają się tez przenośne odtwarzacze MP3, a osoby chcące posłuchać na konsoli muzyki zapisanej w standardzie MP3 mogą użyć w tym celu DC, PS2 i Xboxa, które do odtwarzania potrzebują jedynie stosownego oprogramowania. Z drugiej strony, odtwarzanie MP3 na PSX-ie też ma swoje zalety. Konsola nie posiada wiatraczka, a czytnik jest znacznie wolniejszy niż w nowszych konsolach, co sprawia, że PSX pracuje znacznie ciszej. Może być to zaletą podczas słuchania muzyki np. wieczorem. Szerak pobiera tez mniej prądu, więc może warto obliczyć, które rozwiązanie jest korzystniejsze? (Tomek Misiak)



JAPAN STUFF

Missland 2

Producent:	Altron
Region:	Japonia
Data wydania:	26.11.1998
Platforma:	PSX/PSone
Obsługuje:	
Memory Card:	1 blok
Liczba graczy:	1 - 2
Gatunek:	Inna





Podobnie jak w opisywanym dwa miesiące temu Bishi Bashi, Missland również należy do kategorii gier dziwnych. Zabawa oparta na "celowniczkowym" systemie (a la Time Crisis) polega na... wyłapywaniu różnic. Ze brzmi dziwnie? Czytajcie dalej. Obraz w obu okienkach jest wyświetlany przez zsynchronizowane i podążające tą samą drogą kamery. Programiści z Altron oddali nam do dyspozycji dwadzieścia zróżnicowanych plansz - m.in. dom, ogródek, góry czy lochy. Jedne są prymitywne, inne złozone i całkiem fajne. Niestety, zabrakło opcji wyboru poziomu trudności, co ujemnie wpływa na grywalność pozycji. Na każdej z plansz trzeba odnaleźć określoną ilość wspomnianych wcześniej różnic, przy czym Gracz jest ograniczony przez spadającą w przypadku pomyłki energię oraz czas. Sprzymierzeńcem jest specjalna konsoleta, dzięki której możemy przewijać (w obie strony) "film". Grafika prezentuje się bardzo blado, a muzyka raczej nie wpada w ucho. Dostępnymi trybami zabawy są Single oraz Multiplayer (kooperacja i versus). Niewątpliwą zaletą produkcji jest nieschematyczny pomysł, dzięki któremu tytuł - po przymknięciu oka na pozostałe mankamenty - zasługuje na zainteresowanie. Nie będę jednak ukrywał, że jest to szpil dla stosunkowo wąskiego kręgu osób. □ [Pavlik]

Oceny:	
grafika	4
muzyka	4
gameplay	6
ogólnie	6

FIFA Football 2005





Nie wiem, jak Wam to powiedzieć... Hm, ukazała się nowa FIFA! Electronic Arts nie zapomniało o posiadaczach szarych maszynek, dzięki czemu również w tym roku możemy poszarpać w nową edycję tej serii. A jest to jubileuszowa, dziesiąta część "fifki" (nie licząc jubileuszowych). Za cyframi nie stoją postulaty "nowej jakości", bo gra niemal niczym nie różni się od poprzedniej edycji. Uaktualniono składy, wrzucono soundtrack znany z "dużych" konsol, pojawiły się kontuzje (pomysł zerżnięty z PES-a, zresztą podobnie funkcjonuje). I to w zasadzie tyle. Gra śmiga na tym samym silniku (świetnie prezentują się stadiony, zawodnicy znacznie gorzej - ot, zlepek przypadkowych tekstur) i raczej nie ma jej co porównywać nawet z PSX-owym Pro Evo. Brak tesalingu i znikoma grywalność sprawiają, że po ten tytuł sięgną tylko desperaci. Całej reszcie gorąco rekomenduję pozostanie przy ISS-ach i PES-ach. [koso]

Ocena: 4

VS!

Pierwsze starcie tytułów stojących wtedy jeszcze w cieniu Tekken'a i Virtue Fighter - wielkie cyce kontra uzbrojone ekipa!

DEAD OR ALIVE

Kiedy dziś przypatrzymy się drodze, jaką przeszła sena Dead Or Alive, z pewnością nie będziemy zachwyceni tym, co zobaczymy. Z punktu widzenia rozgrywki nie jest to tytuł okazały, jednak w swoim czasie można go było spokojnie uznać za porządną, przemyślaną mordobitkę. Także, a może przede wszystkim, pod względem marketingowym, gdyż motorem napędowym kampanii reklamowej były dwa slogany - "wielkie biusty", oraz... "Virtua Fighter". Cóż, ten drugi może nie do końca oficjalne, jednak twórcy nigdy nie ukrywali swych inspiracji, totez dla posiadaczy Szaraka mogła to być ciekawa alternatywa dla królującej wówczas w PSX-owych czytnikach serii Tekken. I faktycznie, dało się wyczuć charakterystyczne dla VF smaczki, np. czterociosowe serie, podobny design niektórych postaci czy też walkę na kwadratowym ringu. Zrezygnowano jednak z ring-outu na korzyść tzw. Danger Zones. Polegało to na tym, że każdy upadek poza ring powodował eksplozję wyrzucającą bezbronnego zawodnika w powietrze. Kolejną, tym razem oryginalną nowością było wyposażenie każdej postaci w reversal (przechwyt) co do dziś pozostało flagowym elementem seni. W pierwszej części sprowadzało się to do zbijania ataku przeciwnika, po którym dostawaliśmy znaczną przewagę - przeciwnik mógł jednak sparować nasz cios, co często doprowadzało do ciekawych wymian, gdyż do dyspozycji były także rzuty. Kilka postaci miało też w zanadrzu chwyty wielosegmentowe, ciosy nieblokowalne i inne urozmaicające system zagrania, więc gra mogła bez wstydu konkurować z innymi mordobiciami. Prawdziwą sławę zdobyła jednak ze względu na wspomniane atrybuty damskiego ciała, a raczej mocno przerysowane odwzorowanie tychże (chociaż była możliwość regulacji "parametrów" w opcjach - od w miarę realnych zderzaków, aż po monstrualne, wypełnione wodą "donice"). Efekt ten, choć niezupełnie nacechowany erotycznie, przykuł uwagę Graczy w znacznie większym stopniu niż sama rozgrywka - a szkoda. Podsumowując, uważam że nawet dziś warto rozegrać w DoA kilka walk. Kawałek historii, ale przede wszystkim porządnego mordobicia. □ [mutti]



SOUL BLADE / SOUL EDGE

Tytuł prawdziwie królewski, wzbudzający zachwyty w swoich czasach, a dziś traktowany z szacunkiem jako ojciec Soul Caliburów. Jego premiera wywołała niemałą burzę na całym świecie - wyglądało na to, że między zwaśnioną sene Tekken oraz Virtua Fighter wbił się trzeci, istotny konkurent, co znalazło swoje potwierdzenie w następnych latach i obecnej popularności Soul Calibur 2. Wydany w grudniu 1996 r. Soul Edge po pół roku opuścił granice KKW i przyjął nazwę Soul Blade. Była to doskonałość w praktycznie każdym calu - począwszy od powalającego intro, które do dziś wiele osób uznaje za jedno z najlepszych w historii, przez wybitną muzykę, która nawet w obecnych czasach stanowi perełkę w zbiorach wielu kolekcjonerów OST z gier, do grafiki dekatsującej całą konkurencję (z wyjątkiem VF3 obecnej tylko na automatach) i bezkonkurencyjnie widowiskowej walki opartej o zaawansowany zgrabny system będący dziełem profesjonalistów z Namco. Tytuł pojawił się w czasach, kiedy info o 50/60 fps'ach było jednym ze sztandarowych haseł wyblających konsolowe gry ponad wszelką konkurencję - to że SB śmigał w 25/30 fps'ach wzbudzało wątpliwości tylko i wyłącznie do momentu zobaczenia gry w akcji. Prześliczne, szczegółowo wykonane, duże postacie, smugi towarzyszące ciosom, urocze areny (plansza z ruchomą trawą!), animowane twarze zawodników, a wszystko podane w soczystej kolorystyce - to rozdziawiało gęby wszystkim dookoła. Także sam system walki miał sporo do zaoferowania, z reversalami, side stepami, parowaniem ciosów oraz możliwością rozbrojenia przeciwnika na czele. Nie wspominając też o wybornie opracowanym, zróżnicowanym składzie wojowników, który został doskonale przyjęty przez Graczy i nie ulegi większym zmianom na przestrzeni kolejnych odsłon seni (vide Li Long - Maxi). Wprawdzie po pewnym czasie, kiedy wszyscy nieco ochłonęli z zachwytów, okazało się, że mimo wszystko w kwestii walki gra ma nieco mniej do zaoferowania niż królujące wtedy Tekken 2 i VF2, ale tytuł i tak zdążył zyskać sobie ogromną popularność i, jako pozycja naprawdę wyróżniająca się na tle innych bijatyk, dołączył do królewskiego grona. Pierwszy Dead or Alive zaliczał się właśnie do owych "innych" - tytuł za bardzo przypominał wtedy Virtua Fighter wybijając się przede wszystkim pierwszymi w historii gier komputerowych animowanymi piersiami zawodniczek oraz grafiką (ale tylko na automatach, gdyż konwersja na sprzęt domowy wypadła słabiutko). □ [Kali]



Po stronie Dead or Alive: Mutti, Playman

Soul Blade: Sciera, Majk, Kujot, Loki, Koso, HIV, KiLu, Mazzi, Butcher, Senti, Nemo, Dzujo, Myszaq



PSP TEST

Sony vs. reszta świata

Z czym Wam się kojarzy firma Sony? Ze aprzętem RTV? Z wielkim koncernem ktory oprócz produkcji elektroniki zajmuje się również wydawaniem filmów i muzyki? Z legendarną japonską jakością? A może po prostu z popularnymi konsolami? Dla mnie Sony to przede wszystkim firma potrafiąca dotrzeć do klienta, uświadomić mu, że to właśnie jej produkt zasługuje na szczególną uwagę i co najważniejsza, uświadamiania to nie zawsze polega na nachalnym promowaniu tego produktu. W latach 70. Sony wprowadziło na rynek pierwsze kieszonkowe radia. Rewolucja nastąpiła kilka lat później, gdy światło dzienne ujrzał walkman. Mimo oczywistej koncepcji (kieszonkowy magnetofon ze słuchawkami zasilany bateriami) pomysł był strzałem w dziesiątkę - okazało się, że wielu ludzi marzy, by móc słuchać ulubionej muzyki nie tylko w domu, ale taż w drodze do pracy czy w sklepowej kolejce. Walkman stał się wręcz ikoną popkultury, a jego nazwa (choć podobnie jak słowo discman jest zarezerwowana dla produktów Sony) wzbogaciła język ludzi na całym świecie, stając się synonimem przenośnego odtwarzacza.

Nie mniej spektakularny sukces odniosła konsola PlayStation. Projekt zrodził się zupełnia przypadkiem, gdyż urządzenie to miało być pierwotnie czytnikiem płyt CD, przygotowywanym dla Nintendo z myślą o 16-bitowym SNES-ie. Wielkie N zerwało umowę w momencie, gdy prace nad projektem trwały pełną parą. Japoński gigant postanowił więc samodzielnie doprowadzić je do końca, zmieniając tylko założenie - już nie czytnik, a pełnoprawna konsola. Jakim cudem firma nie mająca na tym polu doświadczenia odniosła taki sukces? PSX ukazał się w odpowiednim momencie. Nintendo wyznawało inną politykę i promowało wówczas sprzęt o generację starszy, Sega zaś została zmuszona do nagłej zmiany planów (pierwotnie firma nie przykładała takiej wagi do grafiki 3D), co negatywnie odbiło się na konstrukcji konsoli. Kluczem do sukcesu okazało się jednak coś innego. PlayStation było proste w programowaniu, co przyciągnęło do niego wielu mało znanych developerów. Dzięki temu gier było mnóstwo i choć nie wszystkie trzymały odpowiedni poziom, każdy, nawet najbardziej wybredny Gracz mógł znaleźć coś dla siebie. Złośliwi wytykali Sony, że konsola nie ma swojego stylu, za wychodzi na nią wiele przypadkowych gier. W rzeczywistości było to największą zaletą PSX-a.

PSP ratuje świat!

A co z konsolami przenośnymi? Od czasów pierwszego Game Boya nie zmieniło się wiele. Zdominowany przez konserwatywne w swej polityce Nintendo rynek pełen jest specyficznych, technologicznie przestarzałych gier, co odstrasza od niego sporą grupę Graczy. Konkurencja jest zbyt słaba, by zmienić ten stan rzeczy, tworzy więc sprzęt jeszcze bardziej niszowy (N-Gage, Gizmondo, popularny wyłącznie w Japonii Wonderswan...) z myślą o szybkim zysku. Coraz popularniejsza gry na komórki prezentują natomiast zwykle zenująco niski poziom, co dodatkowo pogrąża nieco zastały rynek. Gdy zaprezentowano DS-a, stało się jasne, że rewolucja nie nadejdzie ze strony Nintendo. Trudno wyobrazić sobie lepszą sytuację dla Sony - firmy z ogromnym doświadczeniem w produkcji sprzętu przenośnego i odpowiednim zapleczem technicznym i finansowym. Firmy, która już raz postawiła na głowie nowy dla siebie rynek. Czy historia się powtórzy?

Proces tworzenia PSP przebiegał w typowy dla Sony sposób. Firma od razu zapowiedziała rewolucję, mówiąc o nowym handheldzie "walkman XXI wieku". I rzeczywiście, wrażenie robiło wszystko - specyfikacja urządzenia, pierwsze materiały z gier, design nowej konsoli, lista przygotowywanych tytułów. Sprawnie poprowadzona akcja, na którą składały się kolejne wypowiedzi szefów firmy i związanych z Sony developerów sprawiła, że większość zainteresowanych zaczęła traktować PSP jako coś zupełnia nowego, przeznaczonego dla szerszego grona odbiorców niż produkty Nintendo. Gdy PS Portabla w końcu trafił do sklepów, Sony mogło odetchnąć z ulgą. Dwa lata prac przyniosły oczekiwany efekt - pierwsza porcja konsol momentalnie znikła z półek, a zamówienia na kolejne znacznie przekroczyły zdolności produkcyjne firmy. Czy rzeczywiście jest się czym ekscytować? A może popularność PSP wynika wyłącznie z dobrej promocji konsoli i zaufania, jakim Japończycy darzą Sony? Oceńcie sami.

Tysiące Japończyków nie mogą się mylić

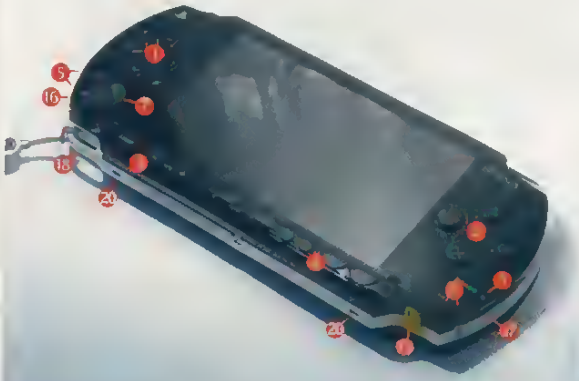
Znalezienia PSP w japońskim sklepie okazało się trudniejsza niż przypuszczaliśmy. Większość konsol rozeszła się dzięki zamówieniom przedpremierowym. Pozostałe momentalnie wykupili maniakalni Gracze, ustawiający się przed sklepami na kilkanaście godzin przed ich otwarciem. PSP dostępny jest w Japonii w dwóch zestawach - podstawowy zawiera konsolę, akumulatorek i zasilacz-ładowarkę z odpowiednim kablem sieciowym. W skład drugiego który i nam udało się kupić, wchodzi dodatkowo pokrowiec, przewodowy pilot, podłączane do niego słuchawki oraz biały, nie pasujący do reszty zestawu pasek, ktory owinąć możemy wokół nadgarstka (w USA pasek ten zastąpiony zostania przez ściereczkę do wycierania ekranu). Do zestawu dołączona jest japońska dokumentacja, która na szczęście okazuje się zbędna, gdyż sprzęt - jak każda konsola - jest bardzo prosty w obsłudze (angielojęzyczną przygotowaną z myślą o rynku emerykanskim instrukcję znaleźć można pod adresem http://imaga.lik-sang.com/content/psp/PSP_Manual_English.pdf). Cieszy fakt, za znajdująca się w komplecie ładowarka przystosowana jest do pracy z napięciami z zakresu 100-240V, w związku z czym możemy z niej korzystać w dowolnym miejscu świata. Dołączony do zestawu kabel posiada nietypową, japońską wtyczkę sieciową, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by zamiast niego zastosować standardowy kabel zasilający, jaki dodawany jest do większości konsol (PSX, PS2, Xbox czy DC) - wszystko idealnie pasuje.

Pierwsze wrażenie

Gdy Sony zaprezentowało zdjęcia modelu koncepcyjnego PSP, trudno było uwierzyć, że konsola będzie tak wyglądać. Prototyp sprawiał wrażenia niezwykle drogiego, ekskluzywnego i jednocześnie delikatnego gadżetu. To co ukazuje się naszym oczom po rozpakowaniu pudełka udowadnia, że Sony poradziło sobie z trudnym zadaniem stworzenia konsoli nowoczesnej, eleganckiej, a jednocześnia solidnej, nie kojarzącej się z zabawką i przede wszystkim taniej. Czy PSP jest elegancki? Z pewnością. Subtelny - już mniej, przynajmniej nie tak, jak sugerują zdjęcia. Konsola jest dość masywna, w przeciwieństwie do prototypu sprawia wrażenie solidnej. Wyraźnie widać, że niektóre rozwiązania są kompromisami między wyglądem a argonomią i ograniczeniami technicznymi. Mimo sporej ilości przycisków, gniazd i przełączników design jest spójny i w ogólnym rozrachunku PSP wygląda ładnie, a przy tym nowoczesnie. I przede wszystkim inaczej, niż to, co dane nam było widzieć do tej pory.

PSP - zły dotyk

PSP jest duży i takie też sprawia wrażenie. Noszenie go w kieszeni utrudnia spora grubość (2-2,5 cm) i przede wszystkim długość (17 cm) obudowy. Konsola nie mogłaby być jednak mniejsza ze względu na ogromny panoramiczny wyświetlacz, którego przekątna wynosi blisko 11 cm. Cała frontowa część PSP pokryta jest szklistym tworzywem, które nadaje konsoli nowoczesny, ekskluzywny wygląd. Polimer ten sprawia wrażenie bardzo wytrzymałego, posiada też jednak pewną wadę - każde dotknięcie, muśnięcie palcem pozostawia na nim widoczny ślad. Nie przeszkadza to w zabawie, jednak znacznie zmniejsza estetykę urządzenia, które po zetknięciu z dłońmi kilku Graczy wyglądać może wręcz obrzydliwie (przynajmniej dla ceób wyczulonych na tym punkcie). Co więcej, tworzywo to bardzo szybko się rysuje (powstają mikroryski, jak na płytach CD/DVD), dlatego kupując PSP warto zaopatrzyć się od razu w odpomą na zarysowanie i mazanie folię ochronną. Z podobnego przezroczystego materiału wykonane są znajdujące się po obu stronach ekranu przyciski (d-pad [1] oraz znane posiadaczom konsol Sony ✕ ● ■ ▲ [2]). Oprócz nich na froncie PSP znajdują się maleńkie przyciski związane z obsługą urządzenia (po lewej [3] regulator głośności i powrotu do menu głównego, po prawej [4] jasności ekranu, trybu audio, Start i Select), diody informujące o trybie pracy konsoli [5], okienko blokady przycisków [6] oraz wyglądający jak głośnik element, który okazuje się być... analogowym manipulatorem [7]. W odróżnieniu od znanej z Dual Shocka gałki nie wychyla się, lecz przesuwa w dowolną ze stron w promieniu kilku milimetrów. Rozwiązanie to doskonale sprawdza się w praktyce. Tył PSP wykonany jest z odpornego (także na mazanie) tworzywa ABS. Znajduje się tam klapka przykrywająca akumulafor [8] oraz pokrywa czytnika UMD [9], na której znajduje się estetyczne aluminiowa kółko z logiem PSP. Czytnik otwieramy suwakiem [10] znajdującym się na górnej ściance konsoli. Znajduje się tam również port podczerwieni [11] oraz gniazdo USB [12], do którego pasuje typowy przewód mini-USB. Są tam też otwory na śrubki [13], które w przyszłości posłużą prawdopodobnie do mocowania akcesoriów. Na wysokości palców wskazujących umieszczono przezroczyste przyciski L i R [14]. Po bokach PSP znajdziemy przykryty plastikową, umieszczoną na gumowym uchwycie klapką slot [15] na karty MemoryStick Duo i dwa suwaki (jeden [16] służy do włączania modułu WiFi, drugi [17] - samej konsoli). Słuchawki [18] i zasilacz [19] podłączymy do gniazd znajdujących się na spodzie konsoli. Tam też umieszczono otwory dla głośników [20] i uchwyt do zaczepienia rzemyka.







Odpalamy!

Konsola po odpakowaniu i umieszczeniu na swoim miejscu częściowo już naładowanego akumulatora jest



gotowa do pracy. Po przesunięciu suwaka (który natychmiast wraca na swoje miejsce) naszym oczom ukazuje się prościuteńka animacja początkowa, po której konsolka prosi o wybranie języka (angielski/japoński) i podanie kilku podstawowych informacji (data, godzina, nasza ksywka). Zastosowane w PSP menu (XMB - Cross Media Bar) okazuje się niezwykle przyjazne w obsłudze. Poruszamy się po nim przy pomocy d-pada. Kierunkami lewo/prawo wybieramy interesującą nas kategorię (ustawienia, zdjęcia, muzyka, filmy, gry), po której następnie poruszamy się przyciskami góra/dół. Dzięki temu dotarcie do dowolnej opcji trwa chwilkę, nawet mimo sporej ilości ustawień dostępnych w menu.



Możemy w nim m. in. zmienić ustawienia sieciowe, sformatować lub sprawdzić zawartość karty pamięci, stan akumulatora (podany jest nawet jego przybliżony czas pracy przed wyczerpaniem!), a to tylko część możliwości. Ciekawostką jest, że w zależności od miesiąca tło menu przybiera inny kolor.

PS2 w kieszeni?

Grę możemy włączyć na dwa sposoby. Jeśli włożymy płytkę, gdy konsola jest wyłączona, po jej włączeniu zostanie ona wczytana automatycznie. Możemy też uruchomić ją z poziomu menu - konsola pokaże wówczas podstawowe informacje na temat danego tytułu wzbogacone wyświetlanym w małym okienku filmikiem. No dobrze, a jak prezentują się same gry? Mówiąc krótko - doskonale! Choć o tym, jaką grafikę potrafi generować wyposażony w dwa procesory 333MHz PSP, przekonamy się dopiero za jakiś czas, gdy developerzy zaczną lepiej wykorzystywać jego możliwości. Choć już pierwsze gry pokazują, że PlayStation Portable to mały potwór. Grafika w Ridge Racers czy Minna no Golf niewiele ustępuje temu, co prezentowały pierwsze tytuły na PS2. Nie ma mowy o pikselach (PSP oferuje rozmycie tekstur), łamiących się teksturach czy trącej animacji. W dodatku widać, że z ilością wielokątów zastosowanych w wymienionych grach PSP radzi sobie bez wysiłku. Brakuje jedynie kilku znanych z PS2 efektów zmiękczających obraz. Czy zobaczymy je w przyszłych produkcjach? Czas pokaże. PSP jest za to pod niektórymi względami lepszy od PS2 - potrafi m. in. kompresować tekstury korzystając z technologii S3TC czy "zaokrąglać" obiekty dzięki tzw. tesselacji. Ilość przerzucanych w ciągu sekundy wielokątów oscyluje wokół 33 milionów (!), oczywiście czysto teoretycznie. Dla porównania: DS przerzuca ich 120 tysięcy, PSX - 300 tysięcy, N64 - 150 tysięcy, Dreamcast zaś 3,5 miliona.

Poza mocą samej konsoli, ogromne wrażenie robi wyświetlacz firmy Sharp. Generowany przezeń obraz jest jasny, czytelny pod każdym kątem i ostry jak żyleta, a przy tym pozbawiony typowej przypadłości monitorów LCD - efektu smużenia. Wrażenie robią też kolory, niezwykle żywe, naturalne, soczyste, po prostu piękne. Powiedzielibyśmy, że obraz wyświetlany przez PSP jest lepszy niż na większości średniej klasy telewizorów. Ekran ma proporcje 16:9, dzięki czemu prezentowany na nim obszar gry jest dużo większy od tego z podobnej wielkości ekranu o standardowych proporcjach (4:3). Jasność podświetlenia LCD możemy regulować znajdującym się pod nim przyciskiem. Do wyboru mamy trzy ustawienia, przy czym środkowe sprawdza się w większości sytuacji. Po podłączeniu zasilacza dostępne staje się czwarte, najjaśniejsze, po aktywacji którego PSP spełniać może rolę latarki. Niewiele do życzenia pozostawia też dźwięk, jednak tu PSP przegrywa starcie z DS-em, którego głośniczki dzięki innej lokalizacji dużo lepiej symulują efekt surround. W przypadku konsoli Sony ledwo wyczuwalne jest stereo.

PSP podobnie jak DS posiada uaktywniany przełącznikiem moduł komunikacji bezprzewodowej w standardzie WiFi (802.11b), pracujący w dwóch trybach. Pierwszy z nich "ad hoc", pozwala urządzeniu na łączenie się bezpośrednio z innymi konsolami. Drugi, "infrastructura", służy do komunikacji z innymi graczami za pośrednictwem Internetu, a mówiąc dokładniej specjalnych hot-spotów (punktów dostępowych) lub komputerów wyposażonych w bezprzewodową kartę sieciową.

Mimo obecności czytnika UMD konsola pracuje bardzo cicho. Słyszalne są jedynie niektóre ruchy głowicy, np. przed rozpoczęciem wczytywania. W żaden sposób nie przeszkadza to w zabawie, szczególnie, że loadingi są krótkie i trwają po kilka-kilkanaście sekund. Podczas samej gry napęd jest bezgłośny. Wbrew temu, co mówią niektórzy, nie zauważyłem też, by PSP podczas odczytywania danych drżał czy wibrował. Czuć jedynie, że w momencie szybszych ruchów głowicą w konsoli "coś" się dzieje.

Multimedialny odlot

PlayStation Portable to nie tylko konsola. Gadżet Sony świetnie sprawdza się w roli odtwarzacza multimediów. Jako że format UMD został udostępniony innym producentom, za jakiś czas możemy spodziewać się pierwszych dysków z filmami i muzyką. Oglądanie kinowego przeboju na wyświetlaczu o takich parametrach będzie prawdziwą przyjemnością (przedsmak daje intro Ridge Racers). Sporą zaletą PSP jest możliwość odtwarzania muzyki, a także oglądania filmów i zdjęć z naszej kolekcji, którą wgrywamy na kartę MemoryStick Duo przy pomocy zewnętrznego czytnika lub standardowego kabla z końcówką mini-USB (PSP nie wymaga dodatkowych sterowników). Zdjęcia na panoramicznym wyświetlaczu prezentują się wyśmienicie. Możemy je dowolnie powiększać (w przypadku większych zdjęć należy chwilkę poczekać na doczytanie detali), obracać i przesuwać, ewentualnie uruchomić pokaz slajdów z wybranym przez nas czasem oraz sposobem wyświetlania kazdej fotki. PSP odtwarza też pliki MP3 i - co ciekawe - robi to nie gorzej niż dobrej klasy "grajki". Muzyka brzmi nieźle nawet na wbudowanych głośniczkach, jednak dopiero po podłączeniu dobrych słuchawek PSP pokazuje, na co go stać (słuchawki z zestawu, choć niezłe, nawet po wybraniu w menu konsoli odpowiedniego gatunku muzyki słabo odtwarzają średnie i niskie tony). Podczas słuchania empetrójek ekran PSP wyświetla informacje na temat utworu (tytuł, album, wykonawca, czas). Możemy



kompresja filmów

Wbudowany w PSP odtwarzacz rozpoznaje standardowe pliki MP3 i JPEG, nie radzi sobie za to z popularnymi formatami kompresji animacji. Aby wybrany przez nas teledysk czy film został poprawnie odtworzony, musimy przekonwertować go do formatu MPEG4 AVC. Możliwość taką oferują póki co dwa programy. Firmowany przez Sony, kosztujący ok. 10 dolarów Image Converter 2, oraz całkowicie darmowy, jednak mniej dopracowany 3GP Converter (dostępny pod adresem http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/). Ten ostatni do poprawnej pracy wymaga zainstalowanego w systemie odtwarzacza Quick Time. Jego obsługa jest banalnie prosta - wybieramy kodek (Customized: Mp4 for PSP (Direct Renamed)) i jakość kompresji (najlepszy stosunek objętości pliku do jakości oferuje QB10, jednak warto tu poeksperymentować), następnie przenosimy myszką plik z filmem do okna programu... i po (dłuższej) chwili program "wypluwa" plik gotowy do wrzucenia na PSP. Filmy przenosimy na MemoryStick do katalogu (ważne!) MP_ROOT\100MNV01, muzykę i zdjęcia do - odpowiednio - PSP\Music i PSP\Photo. □

go oczywiście wyłączyć, zablokować przyciski i sterować pracą odtwarzacza przy pomocy wyposażonego w podstawowe funkcje pilota z zestawu. A co z filmami? W przypadku tych wgrywanych na kartę pamięci ograniczenie jest tylko jedno. Rozdzielczość nie może być wyższa niż 320x240, więc - jako że wyświetlacz PSP ma rozdzielczość większą, bo 480x272 - filmy mogą być albo wyświetlane w okienku, albo rozciągnięte, ewentualnie przycięte tak, by zajmowały cały ekran. W przypadku multimediów jedyny problem stanowić może pojemność karty MemoryStick Duo. Ta wchodząca w skład zestawu mieści 32MB danych. Na save'y czy zdjęcia w formacie JPEG jest to aż nadto, jednak w przypadku filmów czy empetrójek z pewnością nie wystarczy. Warto w tej sytuacji pomyśleć o zakupie karty o pojemności 512MB (koszt ok. 260 zł), która pozwoli na zapisanie pełnometrażowego filmu lub kilku godzin muzyki. PSP odtwarza też muzykę w formacie ATRAC3, jednak w tym wypadku wymagana jest droższa karta, korzystająca z technologii Magic Gate.

A co na to nasze dłonie?

Konsole przenośne nigdy nie były tak wygodne jak normalny joypad i PlayStation Portable nie jest tu wyjątkiem. Duży ekran wymusił maksymalnie skrajne położenie przycisków, więc mimo sporych gabarytów PSP trzymamy zaledwie kilkoma palcami. Jeśli korzystamy z buttonów L i R, konsola spoczywa głównie na dwóch środkowych palcach, co na dłuższą metę może być męczące. Niezbyt fortunne jest też ułożenie analoga (znajduje się zdecydowanie zbyt nisko, choć do jego położenia można przywyknąć) i przycisków funkcyjnych. Wśród tych ostatnich znajdują się też Start i Select. Problem polega na tym, że nie jest możliwa skorzystanie z nich bez odrywania kciuka od przycisków akcji. Wszyscy doskonale wiemy, jak może się skończyć np. chwilowe puszczenie gazu w jakimś wyścigu. Łatwiej skorzystać z przycisku Menu, który również powoduje zatrzymanie gry. Po jego wciśnięciu konsola pyta nas, czy chcemy zresetować konsolę, przy okazji pokazuje też poziom naładowania baterii, aktualny czas i głośność. Warto tu wspomnieć o niezwykle przydatnej funkcji, jaką jest możliwość uśpienia konsoli niemal w dowolnym momencie zabawy (wyjątkiem są filmiki w grach). Wystarczy w tym celu przesunąć włącznik - konsola wyłączy się, a po ponownym uruchomieniu momentalnie przejdzie do stanu, w jakim została uśpiona, niezależnie od tego, czy było to menu gry czy sam środek akcji. PSP może przebywać w stanie uśpienia przez wiele godzin, a nawet dni.

Wielka moc malutkiej baterii

Przed premierą PSP dużo mówiło się o energochłonności konsoli. Sony uspokajało, obiecując, że naładowany do pełna akumulator pozwoli przynajmniej na kilka godzin zabawy. I tak jest w praktyce. Ogniwo Li-Ion o pojemności 1800 mAh i napięciu 3,6V pozwala na 4-6 godzin zabawy w Ridge Racers i nieco dłużej w przypadku Minna no Golf. Akumulator działa tym dłużej, im mniejszą ustawimy głośność i jasność ekranu. W przypadku gry wykorzystującej moduł WiFi (multiplayer) czas ten zmniejsza się o ponad 1/3, wydłuża się natomiast, jeśli gra rzadko korzysta z napędu UMD i nie posiada zbyt rozbudowanej oprawy. MP3 odtwarzać możemy przez przynajmniej 10-12 godzin, filmy zaś - ok. 5 (pod warunkiem, że korzystamy ze słuchawek). O niskim poziomie energii konsola informuje nas miganiem zielonej diody zasilania. Gdy akumulator się wyczerpie, PSP przełącza się w tryb uśpienia, nie ma więc ryzyka utraty ważnych danych. Ładowanie sygnalizowane jest świeceniem pomarańczowej diody i trwa niespełna 2,5 godziny - nieco dłużej, jeśli jednocześnie gramy, ewentualnie krócej, jeśli akumulator nie był w pełni rozładowany.

Ponieważ pobór energii w ogromnym stopniu zależy od złożoności gry, tworzenie na PSP wymaga nieco innego podejścia niż w przypadku tytułów na konsole stacjonarne. Plotki głosi, że developerzy muszą zadbać nie tyle o to, by gra wyglądała jak najlepiej, lecz o to, by wyglądała dobrze oraz nie wykorzystywała jednocześnie wszystkich funkcji konsoli. Piękna grafika? Rozległe lokacje? Muzyka w tle? Tak, tak i tak, ale w miarę możliwości nie w tym samym czasie.

Choroba wieku dziecięcego

Po japońskiej premierze PSP, w Internecie pojawiły się głosy, jakoby pierwszy model nowej konsoli Sony był wyjątkowo awaryjny. Informacje te potwierdzały liczby - ok. 5 tysięcy ze sprzedanych 0,7 mln konsol posiadać miało usterki, niekiedy dość poważne. Po dokładnych oględzinach redakcyjnego egzemplarza PSP stwierdzam, że część z wymienianych przez internautów opisów to wyssane z palca bzdury. Plotki mówiły o otwierającym się napędzie UMD i wyskakującej płytce. Klapka czytnika przytrzymywane jest jednak przez metalowy haczyk i na pewno same się nie otworzy. Dysk UMD przytrzymują natomiast sprężyste blaszki, o jego wyskoczeniu również nie ma więc mowy. Sam czytnik nie sprawia najmniejszych problemów. Udało mi się jednak dwukrotnie zmusić PSP do pokazania błędu odczytu. Nastąpiło to w momencie uruchomienia przyniesionej z dworu (ujemna temperatura) konsoli w temperaturze pokojowej. Po restarcie napęd bez trudu odczytał nośnik, mimo że zewnętrzne część obudowy PSP w zetknięciu z rozgrzanymi dłońmi natychmiast pokryte się parą. Czytnik UMD nie jest podatny na wstrząsy. Zaszkodzić może mu jedynie kurz, przed którym nie jest w żaden sposób zabezpieczony. Napęd nie jest uszczelniony, nawet po zamknięciu klapki przez szczeliny w obudowie dojrzeć można czerwone światło lasera.

Między bajki można włożyć opowieści o samoczynnie odpadającym analogu. Trochę prawdy jest natomiast w opowieściach o zacinających się przyciskach. W naszej konsoli

dyski UMD

Gry na PSP wydawane są na dyskach UMD o maksymalnej pojemności 1,8GB. Te miniaturowe płytki korzystają z podobnej technologii co dyski DVD, są jednak od nich mniejsze i dużo lepiej zabezpieczone, zarówno przez zniszczeniem, jak i kopiowaniem. Każda płytka umieszczona jest w plastikowym, fabrycznie zamkniętym pudełku, w którym znajduje się niewielkie wycięcie na głowicę z laserem. Dysk UMD jest w produkcji znacznie tańszy od kartridża, w związku z czym niższe powinny być nie tylko koszty wydania gry, ale i ceny samych gier, szczególnie używanych. Choć nośnik ten pozwala na stosowanie blokady regionalnej, Sony póki co nie planuje z niej korzystać. Jak będzie w przyszłości - nie wiadomo. To, czy blokada będzie stosowana w przypadku filmów i muzyki, zależeć będzie wyłącznie od wydawców. Dziś ciężko powiedzieć na ten temat coś konkretnego. □



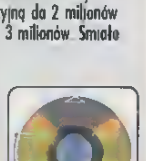
PIGUŁA

Sony ujawniło szczegóły na temat amerykańskiej premiery PlayStation Portable. Konsola (model PSP-1001K, a więc „wyższy" niż ten sprzedawany w Japonii) pojawi się w USA i Kanadzie dopiero 24 marca. W przeciwieństwie do sytuacji z Japonii, w Ameryce dostępny będzie tylko jeden zestaw, w którego skład wejdą PSP z akumulatorem i zasilaczem-ładowarką, karta MemoryStick DUO 32MB, słuchawki z odczepianym, przewodowym pilotem, pokrowiec oraz - nowość - ściereczka do czyszczenia ekranu i dysk demo prezentujący możliwości konsoli (będą na nim filmiki z gier, zapowiedzi kinowych przebojów i próbki muzyki, prawdopodobnie w formacie ATRAC). Dodatkowo pierwszy milion nabywców dostanie za darmo film Spider-Man 2, wydany oczywiście na UMD. Zestaw kosztować ma 249 USD, czyli nieco więcej, niż pierwotnie zakładano. Do końca marca Sony zamierza wyprodukować z myślą o amerykańskim rynku milion egzemplarzy PSP. [kilu]

Oto lista gier, które trafią do sprzedaży w dniu amerykańskiej premiery PSP: Ape Escape: On the Loose, ATV Offroad Fury: Blazin' Trails, Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower, Death Jr., Dynasty Warriors, FIFA 2005, Gretzky NHL, Lumines, Metal Gear Acid, MVP Baseball, MVP Sports NBA 05, NBA Street Showdown, Need for Speed Rivals, NFL Street 2 Unleashed, Rengoku: Tower of Purgatory, Ridge Racer, Smartbomb, Spider-Man 2, Tiger Woods PGA TOUR, Tony Hawk's Underground 2 Remix, Twisted Metal: Head On, Untold Legends: Brotherhood of the Blade, Wipeout Pure, World Tour Soccer. Jak widzicie lista jest długa i zawiera sporo przebojów, dzięki którym PSP na pewno szybko zdobędzie ogromną popularność. Wiadomo już, że przynajmniej szcześć z nich oferować będzie możliwość zabawy online. Gry sportowe, MLB, NBA i Gretzky NHL oferować mają tryb multiplayer dla dwóch graczy. ATV Offroad Fury: Blazin' Trails pozwoli na zabawę czterem, Twisted Metal: Head On - sześciu, a Ridge Racer aż ośmiu osobom jednocześnie. Nie wiadomo, co z pozostałymi grami, jednak wydaje się pewne, iż duża część z nich oferować będzie nie tylko tryb multiplayer, ale też możliwość ściągania dodatków. Opcję taką posiadać ma m.in. Wipeout Pure. [kilu]



Wiemy już, kiedy PSP pojawi się w USA. A co z Europą? Wszystko wskazuje na to, że nowa konsola Sony pojawi się na naszym kontynencie nie wcześniej niż 15 kwietnia. Tak duże opóźnienie jest związane z niewystarczającą mocą przerobową fabryk produkujących podzespoły do PSP, przede wszystkim wytwarzane w nowej, nieopanowanej jeszcze technologii chipy graficzne, wyświetlacze LCD i układy pamięci. Sony nawiązało niedawno współpracę z Samsungiem, który ma wytwarzać dla PSP moduły pamięci. Mimo to zdolność produkcyjna jest na tyle mała, że firma postanowiła zmniejszyć ilość konsol, które mają się znaleźć na rynku do dnia europejskiej premiery - z 3 do 2,5 miliona. Zdecydowanie zbyt mała okazała się też ilość konsol, które trafiły do sprzedaży podczas japońskiej premiery PSP. Już w kilkadziesiąt minut (!) po otwarciu sklepów nie była mowy o znalezieniu choć jednego egzemplarza PlayStation Portable. Większość konsol znalazła nabywców dzięki pre-arderam, reszcie wykupili maniacy czekający w kilkusetmetrowych kolejkach po kilkanaście (!) godzin. W Japonii do końca grudnia znalazła się 510 tys. konsol, zaledwie o 10 tys. więcej, niż pierwotnie planowano. Sony planuje do lata zwiększyć zdolność produkcyjną do 2 milionów konsol miesięcznie, do końca 2005 zaś - do 3 milionów. Śmiałe plany! [kilu]



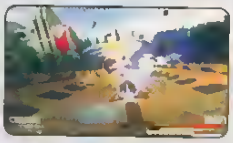
Format UMD, do tej pory zarezerwowany wyłącznie dla Sony, zostanie udostępniony innym firmom. Stwierdził tak sam Ken Kutaragi, który ma nadzieję, że w przyszłości pojawią się urządzenia, np. przenosne odtwarzacze filmów czy muzyki - wyposażone w czytnik płyt UMD. Produkcją zawierających filmy i muzykę dysków UMD zajmować się będą mogły od teraz także niezależne wytwórnie. Sony ma nadzieję, że dzięki temu format UMD stanie się w przyszłości równie popularny, jak dziś dyski CD. Jest na to szansa, jednak format UMD ma mocnego konkurenta - mniejsze, bardziej energooszczędne pamięci półprzewodnikowe, których koszta produkcji nieustannie spadają. [kilu]

Serwis Bloomberg, komentując wypowiedzi Kena Kutaragiego i japońskiego oddziału Sony, zamieścił ciekawą informację na temat rozszerzenia możliwości PSP. Zdaniem autora tekstu, Sony planuje w przyszłości wzbogacić PSP o funkcję... telefonu. Sony nie komentuje tych rewelacji, chodzą natomiast słuchy, że firma myśli nad wykorzystaniem zaszytego w konsoli modułu WiFi do odbioru telewizji internetowej. A stąd tylko krok do (co prawda internetowego) telefonu. [kilu]

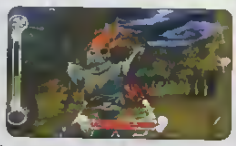
PIGUŁA



Jednym z tytułów startowych w USA i na Starym Kontynencie ma być WRC - kieszonkowa wersja doskonałych rajdów, znanych europejskim posiadaczom PS2. Choć gra korzystać będzie z elementów (lokacje, licencje) wykorzystanych w pierwowzorze, nie będzie to konwersja. Kieszonkowy WRC ma być grą bardziej nastawioną na szybszą, a co za tym idzie, posiadać ma bardziej arcade'owy charakter. WRC będzie też miało 8-osobowy tryb multiplayer oraz możliwość ściągania z Sieci nowych elementów, w tym pojazdów i tras. Co jeszcze? 16 rajdów, 3D pojazdów, uszkodzenia i pełna licencja z 2004 roku. Grę przygotowuje Traveller's Tales. [kilu]



Kolejne wyścigi przygotowywane z myślą o PSP to Wipeout Pure. Najnowsza odsłona tego futurystycznego racera ma szansę stać się najlepszą - znikną z niej uciążliwienia z Wip3auta i Fusion, pojawią się za to nowości, m.in. system absorbowania energii z niewykorzystanej broni. W grze znajdzie się 12 nowych tras plus cztery bonusowe, po jednej z każdej z poprzednich części serii. Pojawią się też znane teamy i pojazdy oraz - z czym wydawca wiąże ogromne nadzieje - system pozwalający na ściąganie nowych tras, pojazdów czy muzyki. Nad nowym Wipeoutem pracuje SCE Studios Liverpool. [kilu]



PSP zaszczyci swą obecnością Sir Daniel Fortesque. Bohater jednego z najlepszych platformerów na PlayStation, MediEvilo, wróci w zupełnie nowej grze, nawiązującej do pierwowzoru klimatem, wątkami fabuły i częścią lokacji. Reszta zostanie stworzona od podstaw. Gra opowiadać będzie nową historię, znajdą się w niej też mini-gry korzystające z trybu multiplayer. Nowy MediEvil przygotowany jest z myślą o premierze PSP przez SCE Studios Cambridge. ☐ [kilu]

Po japońskiej premierze PSP w Internecie pojawiły się informacje o przeróżnych problemach z konsolami. Anonimowi użytkownicy informowali m.in. o zacinających się przyciskach, odpadającym onologu (!), bąblach i kurzu na wyświetlaczu, blokującym się czytniku UMD, wyskakujących dyskach z grami czy problemach z włączeniem konsoli. Najczęściej opisywanym problemem były martwe, ciemne bądź niewygaszające się piksele na wyświetlaczu (wiemy już, że niewielka ich ilość nie będzie respektowana przez serwisy Sony jako powód do składania reklamacji) oraz blokujący się bądź nie działający "kwadrat" (wynikało to z jego nietypowej konstrukcji oraz położenia względem wyświetlacza). Reklamacje objąć mają blisko 5 tys. z 80D tys. konsol znajdujących się na japońskim rynku. W związku z ich ogromną ilością na temat problemu postanowił wypowiedzieć się sam Ken Kutaragi. Stwierdził on, że konsola została właśnie w taki sposób zaprojektowana i użytkownicy nie mają się czym martwić. Wszystko jest zgodne ze specyfikacją i pierwotnymi założeniami - wielkość konsoli, położenie ekranu i przycisków, choć wymusiły pewien kompromis, na pewno nie ulegną zmianie. Kutaragi wierzy, że jego dzieło jest najpiękniejszą konsolą na świecie. Ojciec PlayStation dodał, że nikt nie krytykuje architekta za to, że umieścił bramę w miejscu, które On uznał za właściwe. Coz.. Mocne słowa. Miejmy nadzieję, że mimo postawy Sony firmo wprawadzi do PSP drobne zmiany konstrukcyjne. [kilu]

Wiemy już jakie gry wstępnie planuje wydać na naszym kontynencie Sony. Trójka z nich to najlepsze z tytułów dostępnych w Japonii: Ridge Racer (Namco wróciło do starej nazwy ze względu na lepszą rozpoznawalność oryginalnego tytułu), Everybody's Golf (w KKW Minna no Golf Portable), Ape Academy oraz Death Jr. Sześć pozostałych to gry zupełnie nowe, przygotowywane przez czołówkę angielskich developerów: Wipeout Pure (tak!), Formula One, WRC, MediEvil, World Tour Soccer/Football oraz Fired Up. ☐ [kilu]



blokują się dość często klawisze L i R, natomiast czasami nie reaguje na wciśnięcie.

Problem wynika z kompromisu, na jaki musiał pójść konstruktorzy z Sony. Przycisk ten umieszczony jest w bezpośrednim sąsiedztwie wyświetlacza. Jego widoczna część znajduje się nad nim, sam styk natomiast leży nieco bardziej na zewnątrz, bliżej pozostałych przycisków (ilustruje to rozjaśniona część zdjęcia). Jeśli wdusimy go w nieodpowiedni sposób, ma prawo nie zareagować, gdyż zamiast się wcisnąć, przechylił się w stronę ekraniku. Podobnie skonstruowany jest d-pad, jednak -



jeśli ze wszystkie kierunki znajdują się na jednym kawałku tworzywa - w jego przypadku problem nie występuje. Przeszkadzać może za to minimalnie ruszająca się klapka przykrywająca akumulator. Na szczęście zamocowana jest ona na tyle solidnie, że sama z pewnością się nie odczepi.

Jeden z najpowszechniejszych problemów z PSP dotyczył wyświetlacza. Użytkownicy narzekali, że wygaszone bądź jasno świecące punkty, tzw. martwe piksele i hotpiksele. W egzemplarzu redakcyjnym (ani w żadnym z pozostałych, należących do osób zaprzyjaźnionych z Redakcją) problem nie występuje, jednak Sony nie wyklucza, że część konsol może być dotknięta tą przypadłością. Będą one wymieniane tylko w sytuacji, gdy uszkodzone piksele przeszkadzać będą w zabawie (Nintendo wymieniać ma wszystkie dotknięte podobną przypadłością konsole). Prawdopodobnie wszystkie problemy z konsolami związane są z chorobą wieku dziecięcego. Oczywistym wydaje się, że wszystkie zostaną wyeliminowane w przyszłości, gdy procesy technologiczne wykorzystywane przy produkcji PSP zostaną dopracowane.

Nowe w nowym

PSP pozwala na aktualizację wewnętrznego oprogramowania, w związku z czym prawdopodobnie w przyszłości jego menu zostanie wzbogacone o nowe funkcje. Możliwość przeglądania plików tekstowych, oglądanie obrazków w innych formatach, łączenia się z Internetem w celu innym niż pogranie z przyjaciółmi w Ridge Racers (co dzięki technologii tunnelingu już jest możliwe)? Specjaliści z Sony już nad tym pracują. Sony zapowiedziało też, że dzięki karcie pamięci i wbudowanemu łączu WiFi możliwe będzie ściąganie dodatków do gier. Część developerów ogłosiło, że w przygotowywanych przez nich grach na pewno zostanie to wykorzystane.

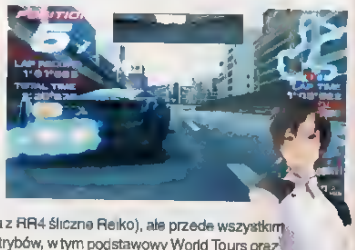
PSP i przyszłość.

Nie ulega wątpliwości, że PlayStation Portable to nowe jakość wśród przenośnych konsolek. Niespotykane parametry, zapowiedzi "dorosłych", poważnych gier, w końcu sam design urządzenie - wszystko to przemawia za PSP. Sony chciałoby, aby dzięki PS Portable tego typu gadżety przestały być postrzegane jako zabawki. Analogicznie było kiedyś z konsolami stacjonarnymi, które wielu traktowało jako niedoskonałą namiastkę automatów arcade. Z początku drogie i prymitywne, dziś stanowią szkielet elektronicznej rozrywki. Podobnie może być z handheldami, które dotychczas znajdowały się w cieniu ze względu na sporą ilość niemożliwych do przeskoczenia ograniczeń technicznych.

PSP ma być konsolą dla wszystkich, nie tylko dla Graczy. Możliwość odtwarzania muzyki czy wyświetlania zdjęć i filmów dostępne była do tej pory jedynie dla posiadaczy palmtopów, które jednak były trochę droższe i bardziej skomplikowane. Nie oterowały też tylu doskonałych gier. PSP zainteresować mają się również Gracze, którzy do tej pory "uznawali" wyłącznie konsole stacjonarne. Nieprzypadkowo przygotowywane na PSP gry to w większości nowe wersje znanych przebojów. I choć taki stan rzeczy nie każdemu musi odpowiadać, trudno znaleźć w polityce Sony jakikolwiek błąd. Ktoś mógłby powiedzieć, że firma idzie na łatwiznę, stawiając na tanie efekciarstwo. Wśród nadchodzących gier znajduje się też jednak sporo pozycji oryginalnych i nowatorskich - takich, dla których handheld wydaje się być platformą odpowiedniejszą niż pudełko podłączane do telewizora. Firma pokłada w PSP wielkie nadzieje. Świadczą o tym liczby - do końca roku Sony planuje produkować miesięcznie nawet trzy miliony konsol. W tym tempie do końca 2006 roku na rynku znalazłoby się ok. 40 milionów Portable'i. Czy potrzeby rynku są tak duże? Czy rzeczywiście aż tylu Graczy zapragnie mieć w kieszeni namiastkę domowej konsoli? Czas pokaże. ☐ [kilu]

Ridge Racers

■ Namco ■ Wyścigi ■ 1-8 graczy



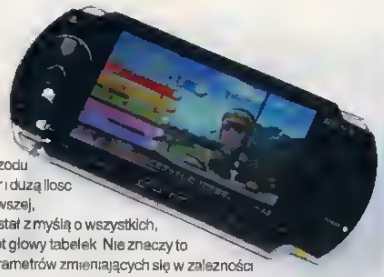
Dokładna specyfikacja PSP została ujawniona dość późno. Jeszcze później wczesne wersje konsol trafiły do twórców gier, w związku z czym ci ostatni na przygotowanie tytułów startowych mieli zaledwie około roku. Mimo to Namco wywiązało się z zadania na piątkę z plusem. Po uruchomieniu gry konsola przenosi nas... w pierwszą połowę lat 80. Z tej epoki pochodzi serwowany przez Ridge Racers klasyk Rally-X. Starzy wyjadacze pamiętają zapewne, że w podobny sposób rozpoczynała się pierwsza część serii wydane na PlayStation podczas premiery tego systemu w 1994 roku. Zabawę możemy w dowolnym momencie przerwać, bowiem podczas emulacji Rally-X konsola niczego nie doczytuje. Intro, które się wówczas pojawia, stanowi doskonały pokaz możliwości PSP - jest nie tylko dobrze wyreżyserowane (pojawia się w nim znana z RR4 śliczna Reiko), ale przede wszystkim doskonale technicznie. W głównym menu do wyboru mamy standardowy zestaw trybów, w tym podstawowy World Tours oraz multiplayer, pozwalający na grę ośmiu osobom jednocześnie. Konsola jest w stanie samodzielnie wygenerować dodatkowe serie wyścigów, więc zabawa nie znudzi się nam nawet, gdy ukończymy wszystkie z podstawowego zestawu. Z początku RR wydał mi się strasznie łatwy - większość wyścigów kończyłem za pierwszym razem, jedynie w najtrudniejszych zwyciężałem dopiero po kilku podejściach. Takie były założenia autorów - zabawa nie ma być zbyt wymagająca, by nawet w trudnych warunkach (zatłoczony autobus...) grę była przyjemnością. Dalsze wyścigi stanowią mimo wszystko spore wyzwanie. System jazdy jest wybitnie arcade'owy, typowy dla RR. Sterować możemy zarówno przy pomocy d-pada jak i analoga. Choć Gracze narzekają na ten ostatni, moim zdaniem kontrolowanie pojazdu przy jego użyciu jest wygodniejsze i bardziej precyzyjne niż przy pomocy d-pada. Jazda i kilometrowe poślizgi bez puszczania gazu sprawiają ogromną przyjemność. Musimy jedynie uważać, by w nic nie uderzyć - spotkanie z bandą czy przeciwnikiem kończy się sporą utratą prędkości i na wyższych poziomach trudności jest niedopuszczalne. Nowością w RR jest dopalacz, który ładuje się podczas poślizgów. Po jego odpaleniu konsola generuje miły dla oka efekt rozmycia. Choć Ridge Racers jest zupełnie nową produkcją, fani serii poczują się jak w domu. W grze znalazło się 12 znanych z poprzednich części tras (plus drugie tyle odwróconych), które przemodelowano i unowocześniono tak, by potężne procesory PSP się nie nudziły. I rzeczywiście, choć nie znający sprzętu autorzy gry musieli się sprężać, oprawa jest świetna. Animacja śmiga w 60 klatkach (niemniej dwukrotnie zauważyłem minimalne zwolnienie), otoczenie jest pełne detali, pojawiło się nawet kilka ciekawych efektów graficznych. Najlepsze wrażenie robi jednak niezwykle żywa, a jednocześnie stonowana kolorystyka. Z muzyką jest podobnie jak z trasami - jazdę umilają nam zremiksowane kawałki z poprzednich części RR. Choć gra pochodzi z Japonii i część opcji to "krzaki", połapanie się w menu nie stanowi najmniejszego problemu. Warto jednak poczekać na wersje angielskojęzyczne, gdyż poza zrozumiałym menu zawierać one będą kilka usprawnień i dodatków. ☐ [kilu]



Ocena wstępna: 8

Minna no Golf Portable

■ Clap Hanz (Sony) ■ Sportowa ■ 1-8 Graczy



Minna no Golf to kolejna część niezwykle popularnej w Japonii serii, znanej u nas jako Everybody's Golf (w USA Hot Shots Golf). Jest to zarazem część najbardziej udana. Pierwowzór z PSX-a, choć świetny, odstraszał dziwacznym stylem i wyglądem postaci. Sporym krokiem do przodu były wersje na PS2, oferująca lepszą grafikę, dopracowany tryb multiplayer i dużą ilość drobnych usprawnień. Wszystko to (i jeszcze więcej) znalazło się w najnowszej, przygotowanej z myślą o PSP odsłonie serii. Minna no Golf Portable powstał z myślą o wszystkich, nie ma tu więc skomplikowanych statystyk czy przyprawiających o zawrót głowy tabelek. Nie znaczy to jednak, że gra jest pozbawiona głębi. Każdą z postaci opisano tu setką parametrów zmieniających się w zależności od naszych poczynań. Jako że Minna no Golf jest grą wybitnie japońską, nie mogło zabraknąć punktów doświadczenia i całej masy gadżetów typu: stroje, fryzury czy opaski. Są tu też bardziej praktyczne dodatki, jak nowe kije czy pileczki, wpływające na umiejętności wybranej postaci. Poza standardowymi trybami, w Minna no Golf Portable znalazł się jeden zupełnie nowy. Składa się on z serii dołków przy czym zabawę zaczynamy już na polu green i na wbicie pileczki mamy tylko jedno uderzenie. Na każdym z pól znajduje się kilka dołków o różnych poziomach trudności. Od nas zależy, który z nich wybierzemy. Celem zabawy jest zdobycie odpowiedniej ilości punktów - nagrodą - podobnie jak w innych trybach - gadżety i punkty doświadczenia. Starowanie w opisywanej wersji nie różni się niczym od tego z poprzednich części serii - na ekranie mamy pasek, który ładuje się po wciśnięciu przycisku. Wciskamy go ponownie, gdy pasek naładuje się w odpowiednim stopniu (w ten sposób określamy moc uderzenia), kolejny raz - gdy będzie wracać. Od ostatniego wciśnięcia zależy precyzja uderzenia. Kąt lotu pileczki możemy dodatkowo kontrolować (jeszcze przed jej odbiciem) przy pomocy d-pada. Gra automatycznie dobiera odpowiedni kij i kąt odbicia. Możemy je oczywiście zmienić, uwzględniając warunki pogodowe. Menu ekranowe jest bogate i czytelne. Zawiera m.in. informacje o wietrze, kącie nachylenia powierzchni, odległości od dołka i typie wybranego kija. Mniej dopracowane są opcje poza samą grą - przeplatają je dość częste loadingi (nie ma ich podczas normalnej gry), sporym niedopatrzeniem jest też brak możliwości przerwania zabawy w dowolnym momencie. Jeśli chcemy wrócić do menu, musimy albo zapisać grę, albo wyłączyć konsolę. Grafika stoi na bardzo przyzwoitym poziomie - jest niezwykle sympatyczna (te kolory, postacie!), dopracowana pod względem technicznym i ultraplynna. Zabawę umila przyjemna, raleksująca muzyka. Minna no Golf Portable to dla mnie najlepszy z tytułów startowych PSP. Przeszkadzać może jedynie w 95% japońskie menu, do którego długo nie mogłem przywyknąć. □ [kilu]



Ocena wstępna: 8-

PSP w redakcji

To jest TO i ja w To wchodzę!

Gdy byłem małym chłopcem, ochota włączenia konsoli lub komputera ogarniała mnie o każdej porze dnia, nawet od razu po przebudzeniu, przed pójściem do szkoły. Z perspektywy czasu zabawę przy konsoli o tak abstrakcyjnej godzinie jak 7.00 czy 8.00 rano uważam za coś nienormalnego. Wolę sobie dłużej pospać, zjeść śniadanie, a dopiero potem włączyć sprzęt i zagrać np. w GTA San Andreas. Może część z Was tego nie rozumie, ale za kilka lub kilkanaście lat będziecie wiedzieć, o mam na myśli - dojdzie Wam stos ważnych obowiązków (rodzina, praca, dom), zacznie Was łamać w kościach i nie raz zdarzy się, że po ciężkim dniu pracy zaśnięcie w trakcie jedzenia obiadu. Wówczas też zaczną Was irytować różne, z pozoru drobne i dotychczas niezauważalne czynności. Że trzeba włączyć telewizor (gdzie ten pilot się podział?), odpalić konsolę (a tak się nie chce wstawać z fotela), sięgnąć po pada zaplątanego w kilku innych kablach, a potem jeszcze oglądać napis "Loading", skipować wszystkie czołówki, ładować aktualny stan... Sony zauważyło ten problem. Analizując potrzeby dzisiejszych Graczy, ich sposób życia i spędzanie wolnego czasu, stworzono koncepcję XXI wieku. Powstało PSP. A teraz uwaga, oto nowe realia, które zafundowało mi Sony: budzę się i przypominam sobie wczorajszy wyścig w Ridge Racers. Myślę, że fajnie byłoby sobie teraz zagrać. Co robię? Na czuja wymacuję peespeka pozostawionego w rogu łóżka, pstrykam w przycisk power i w tym momencie muszę otworzyć oczy, bo na ekranie pojawia się gra - widzę zapauzowany wyścig i jestem dokładnie na tym zakręcie, przy którym wyłączyłem konsolkę przed pójściem spać! Inny przykład: wyciągam sprzęt w knajpie i boję się, że ktoraś z siedzących naprzeciwko osób pomyśli: "Ale ciołek, ma jakąś zabaweczkę i se gra. Stary, a głupi". Wcale nie! Pomyśli inaczej: "O, ale fajny sprzęcior ma ten gostek". W knajpie aż mi głupio, bo czuję, że wszyscy się na mnie gapią i są zainteresowani tym, co trzymam. Bo raz, że wygląd jest super high-endowy, dwa - jak już ktoś spojrzy Ci z ciekawości przez ramię, to opadnie mu kopara. Tak jak mojej żonie, która po zobaczeniu PSP w akcji spytała mnie, ile to kosztuje i czy ktoś będzie jeszcze chciał grać na DS-ie. Taka jest niestety prawda. Mamy do czynienia z kolejną rewolucją Sony, tym razem w segmencie konsol przenośnych.

Japoński gigant wychodzi z założenia, że tak jak kiedyś nie trzeba było pasjonować się muzyką, żeby mieć walkmana, tak teraz nie trzeba pasjonować się grami, żeby chcieć posiadać taki sprzęt jak PSP. Niestety, czai się tu pewne zagrożenie dla prawdziwych Graczy, bowiem wszystko wskazuje na to, że gry będą łatwiejsze i krótsze. I ten problem widać już na przykładzie Ridge Racers. A gra za 200zł (bo wszystko na to wskazuje, że takie będą ceny) powinna stanowić wyzwanie, co nie? Drugim mankamentem jest uniwersalność sprzętu. Obiektywnie rzecz biorąc, PSP nie jest idealnym rozwiązaniem dla każdego z Was – zwłaszcza dla młodszych Graczy, którzy posiadają mnóstwo wolnego czasu na granie w domu, gdzie konsole przenośnia nie jest potrzeba. Bo niby do czego - "na tron" czy spacer z psem? Wiem, że niektórzy wpadliby zapewne na pomysł noszenia jej do szkoły, co wcale nie jest takie głupie, ale... Ja bym nie zabrał do szkoły sprzętu za „tysiaka" („skonfiskata" przez nauczyciela, zazdrośni koledzy itd). Dodatkowo musicie wiedzieć, że Sony niechętnie zapatruje się na jakąkolwiek formę podłączenia sprzętu do wielkiego ekranu (wszak od tego jest PS2), więc PSP nie może w pełni zastąpić Wam stacjonarnego sprzętu. To jest konsolka dla ludzi zapracowanych (lub pracujących łątowo, jak stróż nocny) podróżujących, zabieganych - ludzi nie mających czasu na granie w domu. Właśnie dla nich Sony zniwelowało różnicę między graniem na sprzęcie przenośnym, a graniem na sprzęcie stacjonarnym - na tym polega fenomen PSP.

Mój werdykt? Jeśli w przypadku DS-a sugerowałem włączyć pomarańczowe światło, tak przy PSP w ciemno zapalam zielone. Jak tylko pojawią się gry, kupię ten sprzęt dla użytku prywatnego. Nie ma bata - muszę to mieć! Ten typ mi odpowiada i już. □ [Ściera]

Ale...

Robi wrażenie piękny, ogromny wręcz ekran LCD otoczony czarnym, połyskliwym plastikiem. Przyciski normalna, bez ekstrawagancji (jak na Sony przystało), ale gwarantujące dużą żywotność. Ridge Racers cieszy oko - ładnie to śmiga i trudno się oprzeć wrażeniu, że dokładnie taką samą grafikę widziałem grając w Ridge Racer 5 na PS2 i dużym telewizorze. I to byłoby wszystko, gdyby nie kilka „ale". Duży ekran jest piękny, ale przy tym wielkość konsoli rozrosła się do monstrualnych rozmiarów. Czarny plastik jest śliczny, ale zostają na nim brzydkie odciski palców. Przyciski charakteryzują się dużą żywotnością, ale cała konsola już nie stwarza takiego mocnego wrażenia (aż strach pomyśleć co się stanie, gdy spadnie). Małe płytki są dobrym pomysłem, ale PSP dosyć często wibruje w czasie doczytywania gry. Nie jest to już "konsola na każdą kieszeń" i to nie tylko z powodu rozmiarów, ale i ceny, która też jest trochę przesadzona. □ [Aju]

Mazzi jest podjarany

PSP zdecydowanie zrobiło na mnie pozytywne wrażenie od pierwszego kontaktu. Z jednej strony kieszonkowa jest duża, ale poziom wykonania i ogólny wygląd pozostawia konkurencyjny sprzęt. Niny w tyle, czarna jak noc, ze świetnie rozplanowanymi przyciskami i klimatycznymi, przeźroczystymi triggerami, oraz sprytnie rozwiązaną gałką analogową (choć przy graniu choćby w Ridge Racera wychodzą jej braki, szczególnie w kwestii dokładności). Ekran po prostu mnie rozwalił: gdyż jest wyraźny, panoramiczny, a jakość wyświetlanego obrazu zjada DS-na śniadanie! Świetne są też możliwości nowego sprzętu Sony: gdyż po zakupieniu odpowiednio pojemnej karty czarny demon zamienia się w kombajn multimedialny: świetnej klasy odtwarzacz mp3, czy możliwość obejrzenia filmów z dyskow UMD czy Memory Sticka. Nie ukrywam, że interesuje mnie bardzo szarostrefowa przyszłość tego wynalazku, a już w tym momencie jestem skłonny stwierdzić, że undergroundowe zastosowania wydają się tu być tylko kwestią czasu! PSP to moim zdaniem cudowny gadżet, przed którym rysuje się optymistyczna przyszłość! □ [mazzi]

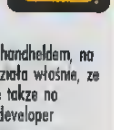
PIGUŁA



Na początku stycznia w Sieci pojawił się plik opisany jako aktualizacja wewnętrznego oprogramowania PSP. Pochodzący z oficjalnej strony Sony firmware wzbogacać miał PS Portable m.in. o edytor tekstu, klienta poczty elektronicznej, kalkulator i przeglądarkę internetową. Nic dziwnego, że część posiadaczy PSP postanowiła wgrać go do swojej konsoli (cała operacja polegała na skopiowaniu pliku na kartę pamięci i wybraniu odpowiedniej opcji w menu), mimo iż plik nie został udostępniony oficjalnie. Nietrudno przewidzieć, jaki był finał zabawy - uszkodzona konsola. Jak się później okazało, plik rzeczywiście został przygotowany przez Sony, był to jednak tylko wzór, prototyp nowego oprogramowania, który jakimś cudem wydostał się poza wewnętrzną sieć firmy. Sony obiecuje naprawić wszystkie konsole pod warunkiem, że pechowy właściciel PSP pokryje związane z tym koszta. [kilu]

Ryota Tomaya, producent Ridge Racers zapowiedział, że amerykańsko i europejska wersja tej świetnej gry zawierać będzie elementy niedostępne w japońskim pierwowzorze. W grze znajdzie się kilka poprawek i drobnych zmian w rozgrywce, pojawią się też nowe pojazdy i prawdopodobnie tryby. Czasem warto więc troszkę poczekać! [kilu]

Choć PSP dostępny jest póki co jedynie dla garstki Graczy, większość zainteresowanych nim developerów zdążyła zapoznać się z jego możliwościami od tej "drugiej" strony. Zdaniem Andy'ego Beveridge z SN Systems, firmy zajmującej się produkcją i wdrożeniem narzędzi dla twórców gier, PSP jest systemem pod wieloma względami rewolucyjnym, lecz niepozbawionym ograniczeń. Przede wszystkim jest to pierwsza konsola przenosna dająca autorom gier taką swobodę działania - ogromna moc obliczeniowa, duży wyświetlacz, pojemny nośnik danych (UMD). Wszystko to w połączeniu z prostotą programowania sprawia, że czas potrzebny na zapoznanie się z nowym systemem jest bardzo krótki. Ograniczenia dotyczą przede wszystkim niewielkiej ilości pamięci operacyjnej, poboru energii (gry nie mogą zbyt często korzystać z napędu UMD, nie mo więc mowy o doczytywaniu danych na bieżąco) oraz wyświetlacza, który ma inne proporcje i odwzorowuje kolory w inny sposób niż ekran telewizora. Jako że devkity wciąż są rozwijane, przyszłe produkcje na PSP wyglądać będą jeszcze lepiej i zużywać będą przy tym mniejszą ilość energii. Nad wszystkim czuwa Sony, nie grozi nam więc zalew niedopracowanych gier. [kilu]

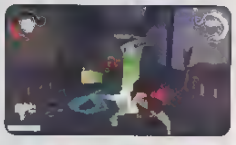


No PSP ukaże się GTA! Nad kolejną, przygotowywaną z myślą o nowej konsoli Sony wersją gry pracują Rockstar North i Rockstar San Diego. Nowe GTA ukazać ma się no wiosnę, równocześnie z Midnight Club 3: DUB Edition. [kilu]

Wszystko wskazuje na to, że PSP będzie pierwszym handheldem, na którym nie zabraknie "dorosłych" gier. EA zapowiedziała właśnie, że elektroniczna wersja kultowego Ojca Chrzestnego pojawi się także no PlayStation Portable. Grę przygotowuje Redwood Shores, developer odpowiedzialny m.in. za tytuły z serii Władca Pierścieni, możemy więc oczekiwać rozmachu. Świadczyć o tym może też fakt, iż w nagraniu dialogów udział wezmą gwiazdy z ekranizacji książki Mario Puzo. Wzorowany na serii GTA (tak przynajmniej wyniko z zapowiedzi) The Godfather ukaże się przed Gwiazdką. [kilu]

Wydawaniem gier no PSP zajmie się znany posiadaczom PlayStation tnam 989, odpowiedzialny za takie przeboje, jak Syphan Filter czy Wayne Gretzky Hockey. 989 Sports przygotowuje właśnie cztery tytuły, które ukażą się podczas amerykańskiej premiery PSP: NBA GS, World Tour Soccer, Gretzky NHL oraz MLB. [kilu]

Krótka piłko, dosłownie i w przenośni. W pierwszej połowie 2005 Sego planuje wydać na PSP kieszonkową wersję najlepszego elektronicznego tenisa, jaki widział świat. Nie wiadomo niestety, czy Virtua Tennis będzie zupełnie nową grą czy konwersją - tak czy inaczej możemy się spodziewać przeboju. Czekamy na kankrety! [kilu]



Death Jr był pierwszą grą, jaką pokazało Sony, by zabrazowoc możliwosci PSP. Wczesne demo wywoływało wowczas opad szczęki, gdyż takiej grafiki na handheldach nikt przedtem nie widział. I prawdopodobnie nikt już nie zobaczy - pierwsze oficjalne, zaprezentowane pod koniec 2004 roku screeny prezentują się dużo... ładniej niż to, co pokazano w maju. Gra jest platformówką tworzoną przez Backbone Entertainment (advance'owe konwersje Raymana, Spyro i Spider Mana) przy udziale specjalistów z Digital Eclipse. Nacisk zapewne nieprzypadkowo położono w niej no wolkę - widowiskowe efekty dzięki nowym wymyślnych broni doskonale pokoją, na co stać PSP. W Death Jr zaskakuje nie tylko oprawa, ale też niezwykły, przepełniony wisielczym humorem klimat, przywodzący na myśl MediEvila. Gra wydana zostanie podczas amerykańskiej i europejskiej premiery PSP. Nieco później pojawią komiks i film o przygodach tytułowego "smiercio". [kilu]

Pila

POCKET

GAME BOY ADVANCE • PSP • DUAL SCREEN • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

PIGUŁA



Znamy już datę europejskiej premiery Nintendo DS! Na paryskiej konferencji, która odbyła się 1 lutego, firma hydraulika poinformowała, iż dwuekranowa konsola pojawi się w sklepach 11 marca, a więc o blisko dwa tygodnie wcześniej, niż PlayStation Portable. DS kosztować będzie 149,90 euro (przy aktualnym, niezwykle korzystnym kursie dolaro jest to o 25% więcej niż w USA) i podobnie jak wersje dla innych kontynentów sprzedawany będzie w zestawie z demem Metroid Prime Hunters. First Hunt i wbudowanym w konsolę PictoChatem. Według nieoficjalnych informacji w europejskim DS znajdzie się opcja pozwalająca na "budzenie" urządzenia, jeśli w pobliżu znajdzie się inny posiadacz Dual Screena (na brak tego udogodnienia narzekali gracze z USA i Japonii). W dniu europejskiej premiery do sprzedaży trafi także 15 gier w cenach z przedziału 30-40 euro. Oto ich tytuły: Super Mario 64 DS, Project Rub (Feel the Magic: XY/XX), Wario Ware Touched, Asphalt Urban GT, Spider-Man 2, Pokeman Dash, Rayman DS, Mr Driller: Drill Spirits, Ping Pals, Urbs: Sims in the City, Tiger Woods PGA Tour 2005, Zoo Keeper, Robots, Polarium oraz Sprung. [kilu]



W paryskiej konferencji, na której Nintendo ujawniło szczegóły związane z premierą nowego handhelda, udział wziął sam Sataru Iwata. W swojej wypowiedzi podkreślił, że Europa jest dla Nintendo ważnym rynkiem. Wyraził też nadzieję, że DS zmieni sposób postrzegania gier wideo, w których - szczególnie dla osób do tej pory nie interesujących się grami - oprawa ma mniejsze znaczenie niż grywalność. Sposobem na tą ostatnią ma być zdaniem Iwaty prosta oraz ciekawe, nowatorska koncepcja. Na konferencji stało się jasne, że Sony ma bardzo mocnego konkurenta, szczególnie biorąc pod uwagę niską cenę konsoli oraz ilość zapowiedzi (w przygotowaniu jest ponad 120 tytułów, w tym Nintendogs, Yoshi's Touch & Go, Jam With The Band, Mario Kart DS, Castlevania: Advance Wars i wiele innych). [kilu]

W dniu europejskiej premiery DS konsola dostępna będzie także w Polsce! Zadbał o to Swiat Nintendo (www.swiatnintendo.pl), który dodatkowo przygotował specjalną promocję dla wszystkich, którzy złożyli zamówienie przedpremierowe. Osoby te zapłacą za DS maksymalnie 699 zł, czyli o 30 zł taniej, niż w przypadku wstępnie zapowiedzianej ceny oficjalnej (730 zł). [kilu]

Naprzeciw wszystkim, dla których 700 zł za DS to zbyt wiele, wyszedł znany niektórym z Was australijski sklep DVD Crave (www.dvdcrave.com). Nową konsolę Nintendo można w nim kupić za 196,95 AUD, co w przeliczeniu daje ok. 430 zł! Koszt wysyłki DS-a z maksymalnie jedną grą to ok. 60 zł (poczta lotnicza), czas oczekiwania - ok. 7-14 dni. Przy większym zamówieniu w grę wchodzi jedynie przesyłka kurierska, droższa, ale jednocześnie szybsza i bezpieczniejsza. DVD Crave zamierza rozsyłać konsolki 24 lutego, w dniu australijskiej premiery Dual Screena. Dodatkowo wszyscy, którzy zamówią DS z co najmniej dwoma grami otrzymają upust przy kolejnych zamówieniach. To się nazywa promocja! [kilu]

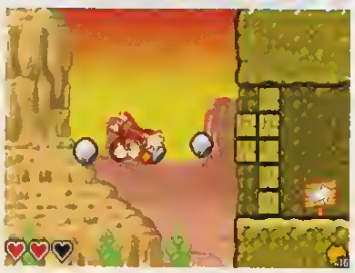


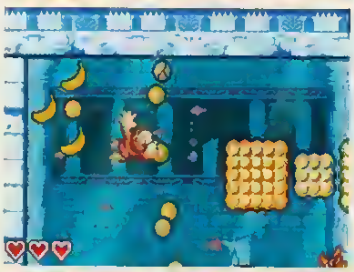
Choć wyniki sprzedaży N-Gage'a od początku nie napawały optymizmem, a posiadaczy tej platformy traktowano na Zachodzie jak Graczy "gorszej kategorii", Nokia nieustannie pompowała w projekt pieniądze. Wygląda na to, że niebawem się to zmieni. Firma nieśmiało mówi o cięciach w budżecie i przemianach wewnątrz firmy - ludzie z działów badawczo-rozwojowych, z sekcji zajmujących się multimediami i gromi trafią do oddziałów związanych bezpośrednio z telekomunikacją, w tym opracowywaniem systemów dla biznesu. Co więcej, N-Gage zniknie też z prezentowanego przez ELSPA domyślnego rankingu sprzedaży obejmującego najpopularniejsze platformy. Nie znaczy to, że produkcja gier na N-Gage zostanie wstrzymana. W ciągu najbliższych paru miesięcy posiadacze konsolotonu Nokii otrzymają kilka ciekawie się zapowiadających tytułów, w tym One, Worms World Party, X-Men Legends czy przygotowywany przez Gameloft Splinter Cell: Chaos Theory. [kilu]

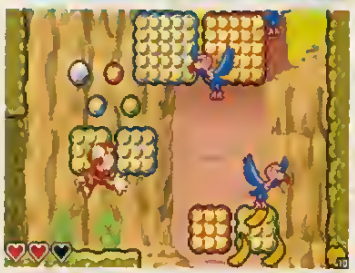
Kieszonkowe konsolki zdominowały PE. Przesadzam? Tylko troszkę. Podejrzewam, że nawet ci z Was, którzy nie interesują się handheldami, nasz test PSP przeczytają z zainteresowaniem. Taki był zresztą zamysł Sony i Nintendo - zainteresować nowymi konsolami tych, którzy do tej pory nie byli przekonani do systemów przenośnych. Co z tego wyszło - oceńcie sami. (...) W tym miesiącu na GBA ukazało się zaledwie kilka nowych gier. Warto dodać, że gier naprawdę dobrych. Na szczególną uwagę zasługuje DK: King of Swing, który odciągnął mnie od redakcyjnego PSP na blisko 10 godzin. Zapowiedzi na najbliższe kilka miesięcy sugerują, że równie udanych tytułów nie zabraknie, warto więc poczekać z zakupem nowego handhelda do czasu, aż sytuacja na rynku się unormuje. Nie bez znaczenia jest też gwarancja, o której w przypadku konsoli sprowadzonej z innego kontynentu możecie zapomnieć. Za miesiąc opublikujemy zapowiedzi kilku(nastu) najciekawszych tytułów na konsolki Sony i Nintendo. Recenzje nowych gier pojawią się u nas po europejskiej premierze obu systemów. □ [kilu]

DK King of Swing









O DK: King of Swing świat usłyszał po raz pierwszy w maju 2004. Przygotowywaną przez nieznanego developera grę zaprezentowało na E3 samo Nintendo. Choć na targach pokazywano także pierwsze produkcje na nowatorskiego DS-a, to właśnie DK KoS zdobył tytuł najbardziej innowacyjnej gry na handhelady. I trzeba Wam wiedzieć, że w pełni na to zasłużył. Wyobraźcie sobie platformówkę, w której do kierowania postacią wykorzystujemy zaledwie dwa przyciski - L (lewa dłoń) i R (prawa dłoń). Gdy łapka bohatera znajdzie się nad elementem który w dalszej części recenzji nazywać będę dla wygody chwytakiem (lubimy neologizmy), wciskamy odpowiedni (L/R) przycisk. Wówczas nasza postać łapie go i zaczyna się obracać w odpowiednią stronę (prawa dłoń - w prawo, lewa sami zgadnijcie). Po jednoczesnym wciśnięciu obu przycisków bohater chwyta się oburącz, po ich puszczeniu - skacze, skręcając w wybraną przez nas stronę. Używać możemy też ataku (przytrzymanie przycisków), skutecznego w przypadku mniejszych przeciwników. Elementem, który sprawia, że ta niecodzienna koncepcja sterowania sprawdza się w praktyce, są świetnie zaprojektowane levele. Czegóż tu nie ma! Poza standardowymi, pojedynczymi lub pogrupowanymi w większe płaszczyzny chwytakami (ruchomymi lub nie), na planszach znajdują się przełączniki, dźwignie, miniaturowe pompy wózki, zawory, chwytaki znikające, wirujące, przyspieszające nasz obrót w jedną ze stron (a co za tym idzie - zwiększające odległość, na jaką wyskoczymy po ich puszczeniu), kamienie, bomby z opóźnionym zapłonem... Każdy ze światów zawiera charakterystyczne dla siebie elementy: w wodnym grawitacja jest mała, a chwytaki zachowują się jak bąbelki powietrza, w wietrznym musimy uważać, by nas nie wywiało, w zimowym chwytaki są śliskie... wymieniać mógłbym długo. Różnią się też przeciwnicy (odbijające się od ścian rozgwiazdy, latające według ustalonej ścieżki nietoperze, przenikające przez obiekty na planszy duchy, lawirujące po chwytakach krokodyle...) i znajdujące się na planszy obiekty (są znane ze SNES-owego Donkey Konga beczki!). Nie zabrakło też bossów, z których każdego pokonujemy w inny sposób. W grze nie mamy określonej ilości żyć - w razie niepowodzenia kontynuujemy zabawę od początku planszy. Podczas gry zbieramy też banany. Mając odpowiednią ich ilość możemy w dowolnej chwili zamienić je na energię bądź stać się na chwilę nieśmiertelnym. Dopiero w DK KoS prezentuje się nadzwyczaj dobrze. Ręcznie rysowana grafika wygląda znacznie lepiej, niż znane z dzieł Rare prarendery. Świetnie brzmi też muzyka, zawierająca kilka doskonale znanych fanom DK motywów. Dodajcie dodatkowe tryby (wyścigi!) i multiplayer, a otrzymacie grę bliską ideałowi. □ [kilu]

GAME BOY ADVANCE NINTENDO PLATFORMOWA

WERDYKT

9 9 8 9

pomysł hmm

9

1-4 GRACZY (S-PAK, M-PAK)



Niektórzy malkontenci twierdzili, ze pierwszy KH na PS2 stworzony został jedynie z myslą łatwego zysku. O ile to stwierdzenie mi się nijak do tego co rzeczywiście prezentowała "jedynka" tak do sequela pasuje jak ulał Dlaczego? Nowego KH nie mozna nazwać pełnoprawną kontynuacją. Zwiedzamy w nim te same światy (doszedł jeden niezwiązany z filmami Disney'a) napotykając te



same postacie, postawione w łudząco podobnych do tych z pierwowzoru sytuacjach. Deja vu? Poniekąd. Mimo to fabuła stanowi ciąg dalszy dla wydarzeń z pierwszej części. Wytłumaczono to w sposób mocno naciągany. Otoz Sora wraz z dwoma disney'owskimi przygłupami trafia do Zamku Zapomnienia, gdzie ulatują mu z głowy wszelkie umiejętności i czary, których nauczył się w przeszłości. Mało tego. Bramę w głąb zamku a jego wspomnienie ulegają stopniowemu zacieraniu. Tym oto sposobem odwiedzane lokacje są niczym innym, jak zmaterializowaną formą wspomnień chłopaka. Skoro jesteśmy juz przy levelach – mam co do nich mieszane uczucia. Z jednej strony wykonanie postaci, jak również samych lokacji to złoto najwyższej próby. Z drugiej zaś



po wszystkich poziomach poruszamy się w ten sam okropnie schematyczny sposób, co mocno nadwyręża pojęcie grywalności. Niewielką pociechą są losowo generowane pomieszczenia, które razą prostą architekturą. Cały świat gry opiera się na kartach. To z ich pomocą otwieramy drzwi, przyzywamy kompanów czy walczymy. Własnie - walki w KH CoM to prawdziwy rarytas. Na wzór poprzednika toczymy je w czasie rzeczywistym. Kazda karta ma przypisaną liczbę. By atak lub inne czynność (np. leczenie czy przywołanie summona) odniosła skutek, liczba musi być większa od tej na karcie przeciwnika. W przeciwnym razie ten zablokuje atak. Ponadto karty mozna łączyć tworząc proste combosy, a także odpalać techniki specjalne. Łączyć mozna również karty lecznicze czy pozwalające na rzucenie czerów. Rozmieszczamy je na specjalnie do tego przygotowanym boardzie o ograniczonej "pojemności" (mozna ją zwiększać podbijając punkty CP). Zagmatwane? Tylko pozornie. Całość przypomina nieco łączenie materii z FF7 i Triple Triad z FF8. Od strony dźwiękowej jest bardzo dobrze. Pomijam fakt, ze większość kawałków pochodzi z "jedynki" bowiem ich wykonanie to najwyższa półka. Na koniec ciekawostka. Nowy KH posiada przerywniki filmowe! Mniejsze z tym, ze ich liczba nie zachwyca. Liczy się sam fakt ich zaimpletowania. Gracz czy nie grecz? Spróbować mogą wszyscy, choć wyjadacze mogą nie strawić infantylności, zaniżonego względem poprzednika poziomu trudności oraz nader wszystko krótkiego czasu gry (ok. 10h). Całość wypada jednak dobrze, mozna więc podjąć ryzyko. □ |Komodoj



GAME BOY ADVANCE WERDYKT
SQUARE ENIX ACTION RPG

8 8 6

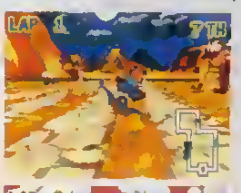
7

▲ niezłe gre... ▼ ...ale nie do końca udana

1 GRACZ

BANJO-PILOT

Wyścigi malutkich przypominających gokarty samochodzików to dość specyficzny gatunek. Choć wszystkie dające się do niego zaliczyć tytuły różnią się na dobrą sprawę wyłącznie detalami większość z nich zdobywa sporą popularność. Z Banjo Pilot moze być podobnie, jednak szanse na to są dziś duzo mniejsze, niż w dniu, gdy firma rozpoczęła prace nad grą. Było to ponad cztery lata temu! Skąd takie opóźnienie? Mniej więcej w tym okresie Rara straciło prawa do postaci z uniwersum Donkey Konga, w którym pierwotnie gra miała być ulokowana. Projekt został odłożony na półkę, gdzie czekał na lepsze czasy. Kilka lat czekanie odbiło się na tym tytule w sposób dość wyraźny - oprawa jest uboga (styl Mode7, na szczęście animacja jest płynniuteńka), a kolorystyka (przynajmniej w menu) nieciekawe. Mieszane uczucia wzbudzają tez prerenderowane obiekty i postacie - część wygląda, jakby została wykonana "na odwal się". Niezbyt miłe pierwsze wrażenie, prawda? Na szczęście dalej jest duzo lepiej. Jeko ze w grze sterujemy - nowość - samolocikami, kontrolowac musimy także wysokość lotu. Podczas wznoszenia tracimy prędkość, przy opadaniu przyspieszamy. Możliwość robienia beczek i salt pozwala na radzenie sobie z agresją przeciwników. Do obrony używać możemy standardowego karabinu (ne orzechy), albo jednej z kilku broni ukrytych w rozrzuconych na





trasie fragmentach plastra miodu. Standard. Gra oferuje pięc podstawowych trybów - pojedynczy wyścig, jazdę na czas, emocjonujący multiplayer (z kilkome typami rozgrywki) wyzwanie i mistrzostwo. Dwe ostatnie są kwintesencją zabawy. W trybie GP oprócz normalnych wyścigów, udział bierzemy również w podniebnych potyczkach z najlepszym z przeciwników. Lecąc w podniebnym tunelu musimy zestrzelić samolot oponenta, zanim on zrobi to z naszym. Nie ma tu możliwości wyprzedzanie - raz my lecimy ze przeciwnikiem, raz on za nami. Proste... i, szczerze mówiąc, mało zabawne. O wiele ciekawsze są wyzwania. Ścigamy się w nich tylko z jednym oponentem, musimy za to przy okazji zbierać porozrzucane po torze puzzle. Gra jest dość przypadkowa. W ułamku sekundy mozemy spaść na ostatnie miejsce, jak i odzyskać prowadzenie. Ustrakcyjnie to zebewę w trybie multiplayer, ale i potrafi frustrować. Konsola jest jednak dość wyrozumiała, a gra długa i pełna bonusów (sami wybieramy które z nich chcemy odkryć), więc nie ma mowy, by zabawa szybko się znudziła. Nie jest to może poziom Mario Kart, ale i tak gre się przyjemnie. □ [kilu]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT
THQ WYSCIGI

6 8 6

6+

▲ multiplayer ▼ przypadkowość

1-4 GRACZY (MULTIPAK)

PIGUŁA

Angielski oddział Nintenda przygotował specjalny zestaw, dostępny dla członkow klubu Wielkiego H. W jego skład wchodzi konsola Duol Screen, demo Metroid Prime Hunters First Hunt oraz Wario Ware Touched!, pełna wersja Super Mario 64DS oraz firmowa koszulka. Wszystko to za jedyne 190 euro. Na zdobycie jednego z 3000 kompletow DS VIP szansę miał kazdy, kto zgromadził 1000 gwiazdek (przypominam, iż są one dodawane do gier i innych produktow Nintendo). [kilu]



Japonski magazyn Famistsu opublikował listę 20 gier, na które czekają japonscy fani elektronicznej rozrywki. Nie ma na niej ani jednego tytułu z PSP, są za to dwa z DS-a - Doubutsu no Mori DS (Animal Crossing DS) i Final Fantasy III oraz dwa z GBA - Mother 3 i Super Robot Taisen Original Generation 2. Pozostaje pytanie, czy brak w zestawieniu PSP wynika z niedostępności konsoli, braku zaufania do Sony jako producenta hondheldo, czy może specyfiki nadchodzących tytułow (większość z nich to remake'i i konwersje, w których nacisk położona na efektowną oprawę). [kilu]

No liście nadchodzących gier publikowanej przez sklep internetowy EBGames pojawiły się dwa nowe tytuły. Pierwszym z nich jest Spyro DS. Choc Vivendi nie ogłosiła, ze gra ukaze się na DS, wydaje się to dość prawdopodobne, gdyż seria ta cieszyła się na GBA sporą popularnością. Spyro DS ukazać mo się w październiku. Już w marcu, zdaniem EBGames, ukazać mo się drugo z gier - Tetris DS. Czekamy na oficjalną zapowiedz THQ! [kilu]

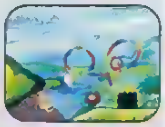
Kanami ujawniło gorść informacji na temat dwóch gier przygotowywanych z myslą o DS. Pierwszą z nich jest Frogger: Helmet Havoc - kolejno część znanej zręcznosciowki, której kieszonkowe wersje do tej pory oferowały wyłącznie grafikę 2D. Gra to typowy sequel, więc fani serii poczują się jak w domu i przezyją zawod, jesli oczekują nowosci. Nie zabroknie trybu multiplayer, Kanami nie pokusiło się zo to o wykorzystanie w głownym trybie ekranu dotykowego (przydo się an zo to w mini-groch). Poniekąd słusznie - po co na siłę wprowadzoc udziwnienio? Z dobrodziejstw oferowanych przez DS korzystac mo dla odmiany drugi z przygotowywanych tytułow - Lost in Blue, nieoficjalna kontynuacja doskonałej przygodowki z GBC, Survival Kids. Gra opawiado o losach dwojki nastolatkow, chłopaka i dziewczyny, ktorzy znaleźli się na bezludnej wyspie. Gracz, jako jedna z postaci, będzie musiał nauczyć się palowac, łowić cyby, rozpalac ogień, przyrządzoć posiłek i wykonywać wiele innych, koniecznych do przeżycia rzynnosci (w praktyce - zręcznosciowych i logicznych mini-gier). Nie mniej istotne będzie utrzymywanie jak najlepszych stosunkow z drugą z postaci. Lost in Blue ukoze się w sierpniu, Frogger zos jesienią. [kilu]



Na japonskiej stronie gry Project Rub (http://kimishine.sego.jp) pojawiło się jej wersja demonstracyjna, w którą zograc maze kazdy posiadacz odpowiednio mocnego PC. Zawierające trzy mini-gry demo zajmuje parę MB i uruchamio się w przeglądarce internetowej. Znajdziecie je pod tym odresem: http://kimishine.sego.jp/ds/index.html?sid=ds [kilu]

Amecykański sklep Game Crazy przygotował dosc nietypowy ranking sprzedazy. Zawiero on najbardziej prorodzinne gry, ktore dostępne były w okresie swiąt. Oto ich lista: Super Mario 64 (NDS), Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA), Paper Mario: The Thousand Year Door (NGC), Pokemon FireRed (GBA), Mario Party 6 (NGC), Final Fantasy I & II: Dawn of Souls (GBA), Donkey Konga (NGC), Kirby & the Amazing Mirror (GBA), Pokemon LeafGreen (GBA), Super Smash Brothers Melee (NGC). [kilu]

Touch! Kirby's Magic Paintbrush, o ktorym wspominalismy w PE#88, sprzedawany będzie w Japonii w zestawie z ciekowym gadzetem - rożowym stylusem, wykonanym w nawiązujący do gry sposób. Mam zdaniem - rewelacja! Niewykluczone, ze podobne godżety dołączone będą takze do innych tytułow. [kilu]

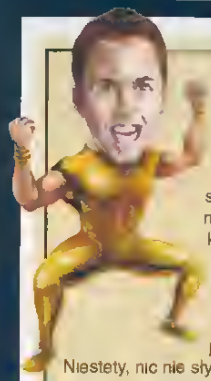


Jeszcze w tym miesiącu do europejskich sklepów trafi jedno z najbardziej rozbudowanych gier na GBA - Yu-Gi-Oh! Day of the Duelist - World Championship Tournament 2005. Gra zawierac będzie 400 nowych kart, nowe tryby, uaktualniane zasady zabawy oraz całą serię innych, wpływających na rozgrywkę zmian. Do zestawu dołączone będą trzy karty z limitowanej edycji. Może to dobry moment, by zainteresować się tą ciekawą serią? [kilu]

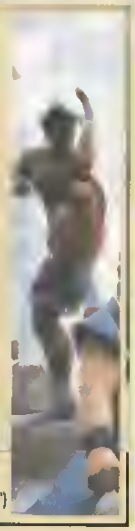
Krotko piłko - przejęty przez Microsoft team Rare po wypuszczeniu czterech swietnych gier na GBA nie spocznie na laurach! Firma juz myśli nad nowymi tytułami dla hondheldów. Ktorych konkretnie? Tego niestety jeszcze nie wiemy, ale obiecujemy informowac Was na bieżąco. [kilu]

Jeden z przedstawicieli Segi, Yuki Noko, w wywiadzie dla Nintendo Official Magazine udzielił informacji na temat przygotowywanych gier z jeżem Sonikiem. Zdradził, że jedno z nich powstaje z myślą o DS. Ma byc oparta na zaprezentowanym na E3 demie, polegającym na jak najszybszym pocieraniu stylusem ekranika. Cóż, pozostaje miec nadzieję, ze nie to będzie głównym zadaniem w przygotowywanej grze. [kilu]





Napięcie rośnie - wszak jesteśmy już o włos od... "Powrotu Króla"? Obyl W zeszłym miesiącu wspominałem o tym, że TK5 będzie wzbogacony o pierwszą część tej wspaniałej serii, a tymczasem ostatnio pojawiła się jeszcze większa sensacja pojawi się specjalna, ograniczona do zaledwie 20 000 egzemplarzy wersja kolekcjonerska W jej skład będzie wchodził specjalny arcade stick firmy Hon oraz zestaw SZEŚCIU płyt DVD, na których znajdzie się CAŁA seria Turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści Dla kolekcjonerów jak znalazł, wręcz prawdziwe marzenie! Niestety, nic nie słychać o Soul Calibur 3 - wiadomo tylko, że na automatach ma się pojawić jeszcze w tym roku, ale szczegółów Namco na razie nie ujawnia Wygląda na to, że firma chce po prostu zdominować ten rynek w końcówce świetności tej generacji konsol Wątpię, by komukolwiek to przeszkadzało - oczywiście poza konkurencją. Nic to, zmykam i zapraszam do lektury, która mam nadzieję, będzie tylko krótkim hiatusem przerwy miesiąc będzie należał do 2D! □ [kali]



KONTAKT: kali@psxextreme.pl, tel 0501 391 911, (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

SPARRING PARTNER BIJATYKI

Oto numery na kolejne osoby, które zgłosiły się do Sparring Partnera. Przypominam, że rubryka ta obejmuje wszystkie bijatyki i nie ograniczają więc na początku pytać, jakie gry Was interesują (nawet jeśli jest to tylko jeden tytuł). W rubryce "Postacie" przedstawiacie swoje pozycje w następujący sposób: zawodnicy (skrót tytułu gry) - np. Jacky, Wolf (VF4 EVO), Jin, Kazuya (TTT), Ryu (SFIII). Zgłoszenia przyjmujemy listownie (adres redakcji z dopiskiem "Kącik Bijatyki") lub mailowo (kali@psxextreme.pl). SMS-y w sumie też honorujemy, ale tylko z wyłącznie wtedy, jeżeli wszystkie jego linijki wypisane... i nie skasuje się gdzieś po drodze;). Pamiętajcie, by przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/okręgu Polski te dotyczy - i koniecznie podawać numery kierunkowe przy telefonach stacjonarnych! UWAGA: niepełne meldunki nie będą honorowane (wyjątek stanowi rubryka "info")!

GRY: TTT TK4
NICK: Hwory
GDZIE: Warszawa i okolica
POSTACIE: Hwoarang & Jin Heihachi & Genryu Law & Paul (TTT), Hwoarang Heihachi Law, Jin, Paul Yoshimitsu Steve (TK4)
KONTAKT: [illegible]
INFO: [illegible] 0 888 212 749 (SMS) tel.dom. (0-22) 858 75 29
INFO: I am deaf, ale poradzę sobie. Moje rekordy: Jin & Genryu 735 wins w survival (TTT), Jin 320 wins (TK4) I kto najlepszy?

GRY: VF4 EVO
NICK: Brain Dead
GDZIE: Lubzbark W
POSTACIE: Shun, Heihachi
KONTAKT: tel kom. 0 503 805 403; GG 5473221 e-mail brain_dead@wp.pl
INFO: [illegible] też nie gardzę.

GRY: TK3 TK4 TTT MK4
NICK: JAX
GDZIE: Olsztyn i okolica
POSTACIE: Paul, Gun Jack (TK3); Kazuya, Paul, Steve (TK4) Baek Jack 2, Jin (TTT) Jax Raiko, Sub Zero (MK4)
KONTAKT: tel kom. 0 500 222 439
INFO: Hardkorowców zapraszam na fight!

GRY: TT, [illegible] VF4: EVO
NICK: Slon
GDZIE: Pawiat Pucki, ew. Wejherowski
POSTACIE: Bryan, Baek, Genryu (TTT)

KONTAKT: tel kom. 0 600 197 395
INFO: Szukam nauczyciela)

GRY: TK4, VF4 EVO
NICK: Szyna
GDZIE: Trójmiasto
POSTACIE: Paul, Jack (TK4), Jeffry, Wolf Jacky (VF4 EVO)
KONTAKT: tel kom. 0 602 227 740
INFO: wymienię się dzoglami

OLDSKOOL



Cadillacs & Dinosaurs

- Wydawca ..... Capcom
- Rok Produkcji 1992
- Platforma automaty, dostępna również na PC, Xbox i DC za sprawą emulatorów

Akcja tej zajefajnej, chodzonej bijatyki 2D dzieje się w przyszłości, w 2513 roku. Jak to zwykle bywa w takich grach, fabuła jest prosta jak konstrukcja cepa i stanowi jedynie powód do tradycyjnego łubu-dubu. Należy jeszcze podkreślić, że została ona oparta na komiksowych przygodach strażników dinozaurów tańczących niekończące się boje z kłusownikami. Do wyboru mamy jednego z czterech gości: Jack Tenrec ("Good Ability"), mój ulubiony Mustafa Cairo ("Flying Kick"), Mess O'Bradovich ("High Powered") oraz Hannah Dundee ("Item Skilled"). Każdo z postaci posiada parę ciosów specjalnych, które można bardzo łatwo wykonać, ale oprócz zwykłego bulowania przeciwnika możemy zbierać po drodze rożne bronie. Arsenał jest dosyć spory, bowiem oddano nam do dyspozycji nie tylko broń palną (m.in. shotgun, bazooka, uzi), ale i białą (m.in. pochodnie, noże, a nawet kamienie). Muszę przyznać, że swoją prostotą ujęło mnie decha, która od zbytniego napierdzielania w oponentów łamie się i wówczas można nią nie tłuc, lecz dzgać:). Panadto, gdy skończy się nam amunicja do danej spluwy, możemy nią rzucić bądź (w niektórych przypadkach) wymachiwać na boki. Jeśli chodzi o przeciwników – standard. Zwykli leszcze, nożownicy, grubasy, dwumetrowi pokerzy itd. Często na ekranie jest ich sporo i zaznaczam, że nie stoją jak słupy soli, ale próbują naszego bohatera okrążyć i podejść z bardziej odpowiedniej strony.

Miłą odskocznią od ciągłego strzelania i kaponia jest jazda Cadillakiem – przez cały etap z przyjemnością rozjeżdżamy adwersarzy, by na końcu zawalczyć z harleyowcem. Wszystkie levele są bardzo dynamiczne i nie wieje nudą nawet gdy gramy sami. Wykonanie nie budzi żadnych zastrzeżeń, wszystko jest kolorowe i ma swój klimat, nie ma mowy o kiczu, ale trzeba wziąć pod uwagę, że jest to gra z 1992 roku. Strony audio również nie ma się co czepiać, bowiem muzyka jest bardzo fajna i wpada w ucho. Tokże poszczególne dźwięki są na poziomie, szczególnie odgłos bicia z piąchy w ryj (najlepszy jaki dotąd słyszałem w chodzonych bijatykach). Grę mogę polecić każdemu, ponieważ poziom trudności jest świetnie wyważony i pykać może nawet siedmiolatek po odpowiednim przeszkoleniu (vide mój siostrzeniec.) "Cadillacs & Dinosaurs" jest moim ulubionym hitorem z automatów i często do niego wracam, nie tylko ze względów sentymentalnych. [Plugawy]

Ocena: 9/10

PRZEWORSK TOURNAMENT - 4 EDYCJA

22 lutego w Przeworsku, w klubie Helios, odbyła się czwarta edycja turnieju Tekken 4. Tym razem grano również w prehistorycznego już Tekken Tag Tournament. Po błyskawicznie przeprowadzonych zapisach utworzono 3 grupy po 10 osób; do fazy play-off wychodziło po trzech zawodników. W eliminacjach wygrywali faworyci. Ja nie przegrałem ani jednej rundy na 18 rozegranych walk. Prawie tak samo dobrze radzili sobie Gon i Gajda, którzy także zajęli pierwsze miejsca w swoich grupach. Dalej przeszli m.in. Borys oraz największe niespodzianka turnieju - Bogdan Crazydick grający Hwoarangiem (sam Hwo nie powstydziłby się takiej gry koreańskim rebajtą). To, co wyprawiał ten 13-letni chłopak, momentami przechodziło ludzkie pojęcie. Oczywiście zanim przystąpiliśmy do kolejnego etapu rozgrywek, jedne osobe musiała zostać wyeliminowana. Zostało 8 Graczy. W pierwszej rundzie play-off spotkałem się z niejakim Ratmenem. No strasznie biedną grę Peulem musiałem odpowiedzieć czymś na tym samym poziomie. Bezpieczny Jin okazał się trafnym wyborem. Gonowi wylosował się Borys. Patrząc na starcia pomiędzy tymi dwoma fighterami można było śmiało stwierdzić, że Gon znowu gra po najmniejszej linii oporu (nie użył nic poza 1,2,1). Borys robił co mógł, ale to nie pomogło. Gajda pokonał Dżema, który nawet nieźle grał Niną, a młody Boguś po raz kolejny sprawił wszystkim obecnym niespodziankę i przeszedł do półfinału, gdzie musiał skrzyżować grabie ze mną. Po zaciętym pojedynku znalazłem się w finale, a Bogdan musiał wrócić do domu, bez szansy na walkę o 3 miejsce. W drugiej walce półfinałowej walczyli Gajda z Gonem. Najpierw Gon pokonał Jina Gajdy. Później ten drugi przesiadł się na Edka i wygrał dwie walki pod rząd najpierw ze Stevem, a następnie z Yoszkiem. Gon wrócił do „Pokemone" i wygrał dwa razy standardowo w tysko-farciarskim stylu: "ne żyletce, w decydującej rundzie". W finale zabawy nastąpił ciąg dalszy. Tzn. w moim wykonaniu, bo Gon z „rękawic" nie zszedł. Pomijając to jaką akcję „zjedł" Gon od Marduka (za całą kraskę!), raczej nie byłem w stanie pokonać go tamtego dnia. Gon zgarnął 500 PLN.

1. Gon (Steve)
2. Meshter (random)
3. Gajda (Eddy, Jin)

W tym samym czasie odbywał się turniej w TTT. Całe zawody zostały rozegrane systemem double elimination (bez fazy





eliminacyjnej). Turniej nie należałby do interesujących, jednak wydarzyło się coś co sprawiło, iż został jednym z najbardziej zeskakujących tournamentów w historii. Wspominany wyżej rawelacyjny Bogdan szalał jeszcze bardziej niż w T4! Niestety, w końcu trafił na Gona. O wejście do finału walczyłem wieśnie z nim. Oczywiście nie byłem w stenie wygrać i tym samym znalazłem się w drabince przegranych. W tabeli loserów w końcu trafiłem na Bogusia, z którym stoczyłem 5 maksymalnie zaciętych pojedynków. Aż nie chce się wierzyć, jak okrutnie pomysłowa była jego gra - jak dla mnie to absolutny fanomen, przy którym teki Gon czy Kurek to sucha płetka dwudniowego chleba. Następnie Crazydick musiał znowu grać z przedstawicielem „czystej tekkenowej pasty" z Tych. Pomimo iż warczał najbardziej złowieszczo, jak tylko 13-latek jest w stanie, nie dał rady. Zabrakło mu doświadczenia z takim gameplayowym syfem, jaki prezentuje Gon. Może następnym razem mu się uda, albo za 10 lat, kto wie...

1. Gon (Devil+Beak)
2. Crazydick (Genryu+Hwoarang)
3. Zamby (True Ogre+Devil)

Gon otrzymał 50 zł. Podsumowując, impreza wypadła bardzo przeciętnie. Dla mnie największym mankamentem był zbyt wysoko zainstalowany TV - na siedząco nie dało się grać. Termin też był niewygodny dla większości studiujących Graczy, stąd frekwencja pozostawiała wiele do życzenia. Cóż, może następnym razem będzie lepiej. Chociaż Didiemu należą się słowa pochwały za zawziętość w organizacji kolejnych zlotów □ [mashter]

TEKKEN 5 – RAPORT Z WERSJI ARCADE

W tym miesiącu dostałem tylko jedną stronę więc będzie bardzo krótko o reszcie standardowo dostępnych postaci. A przyszłym numerze zaprezentuję krótką charakterystykę postaci w Tima Release

Wiadomo już za największa „szmatą" jest **Steve** a zaraz po nim **Raven** Na szczęście im więcej ludzia grają, tym mniejsza jest dominacja osób grających tymi właśnie postaciami Kolejne odkryte postacia to **Ganryu** i **Devil Jin** Grubas to wciąż postac dla ambitnych, natomiast zły Jin jest jego całkowitym przeciwieństwem **Bryan** i **Nina** są już również prawowitymi top tierami - Bryan ma najsilniejszą i najprostszą akcję przy ścianie za połowę anergii **Hwoarang** nie jest gorszy, bo ze ścianą moza zabrać nawet cały pasek (po duzej wybitce) A kiady to czytacie Tekken 5 ma właśnie peesdwójkową premierę w USA (koniec lutego) I za miesiąc przeczytacie zapewne obszarny playtest Póki co krótki opis reszty postaci

Julia przez piarwsze dwa miesiąca byle uwazana za jedną z najsilniejszych postaci Tek jast do dzisiaj z tym ze po odkryciu kilku myków dla **Bryena** czy **Niny** wypadła z pierwszej piątki kapiarzy Bardzo mnia martwi brak kary po zablokowanym f,f+2 Mało tego teraz siedzi np d/f+2 1 f,f+2, f,f+1 f,f+1 d./d/ d+1,2 zabierająca pół krechy Łokieć to wciąż jedna z bardziej upierdliwych rzaczy w całaj grze Oczywiście indianka prócz dużego damega u w juggla'ach musiała dostać nową postawę, z ktoraj ma bardzo skuteczne zagrania (I w polu, I w juggle'ach) Krótko mówiąc, Julia jest znowu tak silne jak w Tagu, z tym za ma do tego jeszcza bardzo skuteczny arsenał

Lee z początku uznawany był za postać słabą Gracze bardzo narzekali ze został zbiedzony w stosunku do T4 Oczywiście Namco musiało coś zrobić z SS+2 I gwarantowanym 1,2 4jf4, bo to było mocno przesadzona, ala
Siwy jest teraz postacią dla ambitniejszego grona zawodników – faktycznie, SS+2 plus akcje siedzi juz tylko na CH (czyli nigdy), a pnorytet jego ciosów został znacznie zmniejszony dzięki czemu Lea stał się wojownikiem z charakteram „Ścianę" ma bardzo przyzwoitą, bo siedzą dwe buty plue salto I w końcu ma jakieś sensownie wyglądające zakończenia juggle I Dostał takze rewelacyjnie wyglądającą szybką sarię nogami, która siedzi cała na CH! Podsumowując, Lee zapowiada się na dużo bardziej złozoną postać niz w T4, dlatago tez wielu tekkenowych kuglarzy moza zrezygnować z pociągania za jego sznurki

Nina od zewsze byłe cichą wodą. Dopiaro w T4 okazało się jak okrutnie tania jest blondyna Williams Bo faktycznie, przegięto ją strasznie W części piątej miało się to zmienić Odebranie najlapszych wieściwości 1+4, brak Infinitów. Niestety, pomimo zmian Nina wciąż jest top tierem Co z tego za 1+4 to już praktycznie bezuzyteczny cios, skoro otrzymała w zamian u/f+1 - piekielnie szybki naskok z rękami, który dobija, ściąga z obu technrollów I z turlania do tyłu! Poza tym ma nowe mozliwości juggle'owania, porządną ścienę i świetne okizame – juz widzę Boskona i jego tysiąc setupów Nina jest wciąż mocna I nia nalazy jej w zadnym wypadku lakcewazyć nawat mimo rzekomaj utraty 1+4 które prawdę mówiąc nia jest wcale takie bezuzyteczne

Yoshimitsu – postać-zagadka zwana elektronicznym ninją koemosu To zdecydowania jedna z bardziej efektownych posteci takkenowej seni W T5 dostał bardzo przydatne zagrania która czynią go jeszcze groźniejszym i sprawiają ze gra nim wygląda jeszcza bardziaj zaskakująco Przada wszystkim dostał bark a la King po którym na bloku nie ma zadnych kar, a na trafieniu pozwale na konkratne okizema Oczywiścia siedzi też w juggle'ach I na ścianie, zabierając sporo anergii Kolejną nowością jest „pozycja letająca" Wygląda to tak, za Yoshi frunia nisko nad ziemią i może wyprowadzić np szybką podcinkę - jaśli trafi to siedzi drugi raz to samo Ma takza mozliwość wyprowadzenia ataku na mid (zeby było co zgedywać) Ogólnie Yoshimitsu zapowiada się bardzo smakowicie

Aeuka Kazama. Dopalone wersja Jun Po co wrócita? Tego nikt nia wie I nie znam nikogo, kto grałby na powaznia tą postacią Jedną z najwaznialszych zmien



w stosunku bo tagowej Jun jest dodanie nowago rzutu, który pozwala na juggle! Sam w sobie zedaje tez niemały damage Dobrze ze chociaz jest w miarę trudny do wykonania FC,d/f,d d/f+1+2. Kobita bostała w końcu to, czego najbardziej brakowało Jun czyli szybką zawsze wywracającą podcinkę z moziwością juggla owania (zbiera takza z ziami!) Wykonywane 3~4 jast jednym z groźniejszych ciosów Asuki i trzaba uważać na to, by nie oberwać – zwłaszcza że z Jun pozostało jej 1+4,2, czyli zbierająca z ziemi (trafia lezących) combo podbijające na tyle wysoko ze mozna zasadzic naprawdę mocarnego juggle Z interesujących ciosów nogami dostaliśmy f,f+4, wprawdzie lecący na high, ale zewsze wywracający na zol - no i notacja f f pozwala na pokonanie sporaj odległosci. Anelogicznym ciosem lawą nogą (tyle za na mid) jest d/f+3 Jun dostała również kilka ciekawych zagrań wzmacniających jej defansywę Bt+1+2 działe jako offensiva push przyciąga do nas przeciwnika dając pewną przewagę ale nie na tyle dużą, zaby było coś gwarantowane Drugim defensywnym narzędziem jest d/f+1+2, czyli autoraversal na kazdego lowe. Czy opłaca



się bardziaj niż parry i awantualną karę?
Zobaczymy
U/f+4- but z wyskoku na mid
f+1 - z dwome możliwościami! 3 oraz 4 Piarwszy na mid drugi na low/high, samo f+1 na CH daje stuna WS+1- na CH stunuja - podobna do WS+2 od Kazka b+4 - na CH takze daje stune
Jek widać, Asuka jast postacią, którą mozne niaźle pokombinować w gronie zabójców pokroju Steve czy Ravena nie czuje się, za jest jakoś spacjalnie wybrakowana

Feng Wal Mnich z klesztoru „Nie fikaj bo z bara' to druga nowa postać Nia ukrywam za nie mogę się juz doczekać, aż położę na nim swoja łapska. Szybkie ciosy na korpus niesamowity power płynący z zadawanych uderzeń, krótko mówiąc w Fengu drzemie ogromna moc Główną elią Wala nie są juggle ale pojedyncze techniki oraz uderzania na low, których posiada chyba najwięcej w grze Jego technika opiera się głównie na uderzeniach rękami oraz barkiam Jednym z jego najważniejszych ataków jest b f+1 - niesamowicie szybkie, idące na mid uderzania, które na normal hit daje heavy knockdown (mozliwe dobitka barkiem!), a na CH crumple stun! Sam w sobie zabiera 25 punktów damage jest bardzo bezpieczny I ma spory zasięg To taki Deathfist, tyle że dużo bezpieczniejszy i z setupem! Jak juz wspomniałam, Feng ma sporo pojedynczych ataków Bardzo waznymi są barki (dokładnie dwe) jeden idący na mid baz opóźnienia (coś a la d+1+2 Pawła) I drugi silniejszy, z tym że dużo bardziej ryzykowny w uzyciu, bowiem zostawie Fenga plecami na bloku Jednym z ostatnich zagrań, o których na dziś dzień warto wspominać jest podcinka podobna do tej Bryana Równiaz pozwala na juggle z tym ze jest na pewno szybsza Niestety, opóźnienie jest dosyć duze, więc trzeba będzie ostroznie się z nią obchodzić (podobnie jak w przypadku Bryane) Ciężko napisać coś więcej o tym zawodniku Jast połączeniem damage'u Paula z czystą finezją, dzięki czemu grając nim lub oglądając jego walki ma się wrazenie obserwowania naprawdę potężnego i znakomitego wojownika Niaktórych moze zniechęcić przewaga ataków rękami i pewna schematyczność, ale gdy zablerze się za tą postać odpowiednia osoba, mozna być pewnym urzekającej rozgrywki Chociaz tak naprawdę trzeba będzie poczekać na wersję konsolową, zeby dowiedziec się, jak naprawdę mocny jast to fighter

Raven – postać, o której krążyły lagendy zenim jeszcze pojawiły się jekiekolwiek filmiki prezentujące gameplay Wyglądający niczym Blade ninja z logiem Xboxa na twarzy Szczerze mówiąc od samego początku nie podobała mi się ta postać, a w tej chwili nie lubię jej jeszcze bardziej Trzeba wiedzieć, że jest to „najtańsza", czyli najskuteczniejsza obok Steva'a posteć w T5 (przynajmniej do tej pory) Raven krol niesamowity demage w fuggla'ach ma najlepszą do tej pory ścianę ze wszystkich postaci jest szybki ma mnostwo podcinek (w tym większość mizarnia karalnych na bloku) i w ogóle jast typowym przykładem postaci przesadzonej Inne ciosy murzyne z ktorych grający pókl co najczęściaj korzystają to qcf+3+4 - wyglądająca jak „helikopeter" od Eddiego (pozycja na ziemi 4~3) szybka, o sporym zasięgu (z miniwślizgiem), pozwalająca na kontynuację podcinką! Czy trzeba czegoś więcej? Zresztą wszystkie jego podciny są szybkie, niekeralne i zbierają z ziemi, To nie wszystko Ravan posiada ciosy zawarające w sobie teleport D/f+1+2 (niablokowalnyi) oraz szybki ale niebezpieczny na bloku kopniak o nieznanaj notacji zostawiający Ravena w Shadow Stance Gdy wiesz, że przeciwnik odpali jakiaś zagranie która wykonuja się względnie długo lub ma spora recovary time, mozasz spróbować użyć tego ciosu - jest duża szansa na to, za omniesz ruch rywala Wracając do postawy Shadow Stance - jast to pozycja, w której „Blade" stol odwrócony plecami (coś jak RDS u Xiaoyu) i w eumia tyle na razie wiadomo, bo nikt tego nia używa O Revenie nie ma sensu się rozpisywac, bo wiadomo, jakiego rodzaju jest to postac mocna, bez większego ryzyka, typowa dla początkujących i Graczy, którzy za wszelką canę starają się wygrać turniej

Standerdowo podziękowanie dla Trzciny za pomoc przy tworzeniu tego tekstu ☐ [mashter]

TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe.

PODAJ LICZBĘ POSTACI Z PIERWSZEGO STREET FIGHTERA, KTÓRE ZNALAZŁY SIĘ RÓWNIEŻ W SF ALPHA 3 NA GBA, ORAZ WYMIEN JE.

Zasady takie jak zwykle liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej, SMS-y nie są brane pod uwagę Wygrywają dwie pierwsze osoby które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są różne upominki Memory Cardy kable RGB, breloczki itp Odpowiedzi można udzielać dnia 3 03 2005 r pod numerem 0 501 391 911 od godziny 21 00 TIP: czas = rowno z początkiem serwisu informacyjnego w TV4 Wcześniej telefon będzie wyłączony albo nie będę odbierał Zostanie rowniez wyłączony po rozwiązaniu konkursu

Odpowiedz na pytanie z TE#90 grę, ktorą powszechnie traktowano jako eksperyment przed wprowadzeniem Mortal Kombat w trzeci wymiar była oczywiscie Wargods Prawidłowa na to pytanie odpowiedzieli Mateusz Ragan oraz Łukasz Włodyga Gratuluję! Przy okazji w ostatnim numerze pojawił się błąd Zwycięzcą TE#89 był Rafał Wojcik, oczywiscie przepraszam za błędne podanie zwycięzcow

Kącik WYŚCIGOWY 71



Hej ludziska! Siedzę w domu, leczę nerki, które zaczęły mi piach produkować, i gram w nowe WRC i Need For Speed Underground 2. Dochodzę do wniosku, że trzeba naprawdę trochę przysiąść, by docenić, co w tych grach siedzi. (...) Cieszy mnie fakt, że w głosowaniu na naszym internetowym forum właśnie WRC 4 widzicie jako kolejny turniejowy tytuł w naszym „Kąciku...". Już w tym numerze przedstawiam pierwsze czasy do tej właśnie gierki. Wybrałem OS 1, 2, 4 i 6 (OS-y 3 i 5 w każdym rajdzie są zblizone do 2 i 4 - lustrzane odbicia ze zmienionymi kilkoma odcinkami drogi) i tylko na nich będziemy się ścigać. Jak na razie czasy są, porównując je z moimi, raczej średnie, ale lepszych póki co nie było. Czekam na bardziej wyśrubowane wyniki. ☐ [gamera]



KONTAKT: gamera@go2.pl; tel. kom. 0603 564-172, gadu-gadu 430614
listy na adres: Mirosław Grabe ul. Paderewskiego 1b/22 41-710 Ruda Śląska 10

Listy

Poniższe pytania dotyczą najnowszego NFS-Underground 2. Nie podpisywałem ich nazwiskami, bo powtarzały się w wielu listach.

„Mam problem z ukończeniem NFS:U2 na 100%. Dochodzę do ponad 60% i gra się kończy. Co mam zrobić?"

Czytając SMS-y z gratulacjami, które otrzymujecie. Wystarczy wejść do swojego garażu, a następnie spojrzeć na mapę i wystartować w wyścigach oznaczonych jako „not complete". To pozwoli ukończyć grę w 100%.

„Co oprócz jazdy pod prąd zwiększa podłonek azotu w samochodzie?"

Zawartość butli możemy zwiększyć poprzez „popisy na drodze", za które otrzymamy punkty, a te przekładają się na poziom gazu. Oto najważniejsze i najlepiej opłacalne metody: Burnout – palenie gumy podczas startu, Power Slide – jazda bokiem, Hangtime – lot w powietrzu, Avoid accident – ucieczka od stłuczki, 360 Spin – bączki, Hydraulics - obniżanie i podnoszenie zawieszenia, skoki, Reverse – jazda do tyłu, Drafting – wykorzystanie tunelu aerodynamicznego, Head Start – najlepszy start, Lead Lap – przejazd okrążenia na pierwszym miejscu, Best Lap – najlepsze okrążenia, Clear Section – bezbłędnie przejechany odcinek drogi, Clear Lap – bezbłędnie przejechane całe okrążenie. Należy też pamiętać o wizycie w sklepie, gdzie napełnią nam butle na maksa.

„Znalazłem wyścigi niezaznaczone na mapie. Czy producenci o nich zapomnieli?"

Niektóre wyścigi nie są zaznaczone na mapie, o jesteśmy o nich informowani przez telefon. Nagroda pieniężna jest tam wyższa, niż za wyścig pokonywany na mapie w danym etapie gry. Często za zwycięstwo w takim wyścigu dostajemy również bonus w postaci odblokowania części do samochodu.

„Brakuje mi kilku setnych sekundy, aby zdobyć kolejną gwiazdkę - mam już najlepsze dostępne spojlery, zderzaki i inne części. Co zrobić, by przejść do serii fotograficznej?"

Pomaluj samochód. Nawet jeśli masz samochód jednolitego koloru i nie chcesz tego psuć, wystarczy, że pomalujesz każdą jego część (lusterka, spojler, wlot dachowy, końcówkę wydechu, felgi, zaciski) na ten sam kolor co karoseria i już rozpoczęta skocze do góry. Winyle dają duże, naklejki po kilka punktów. Jeśli nie chcesz mieć auta pokolorowanego winylami, a nadal brakuje Ci punktów do gwiazdki, to ponaklejaj co się da, aż otrzymasz wymaganą ilość gwiazdek, a następnie wyjedź ze sklepu - dostaniesz wiadomość, że już możesz zrobić foto. Następnie zdejmij z auta wszystko, co Ci się nie podobe i jedź na sesję. Jest dostępna nawet mimo tego, że masz w tej chwili mniej gwiazdek.

„Kupiłem nowy wóz, ale dlaczego nie mogę przełożyć do niego części ze starego?"

Nie da się. I jest to bardziej realistyczne niż w pierwszej części.

„Po co w ogóle jest sesja fotograficzna w NFS U2?"

Sesja to wspaniały element gry. Ustawiamy kamery, otwieramy maskę, klapę bagażnika i drzwi, skręcamy koła i pstrykamy fotki - wszystko zależy od naszej inwencji. Za każde zdjęcie dostajemy kasę, a robienie zdjęć na okładkę DVD jest wymagane do przechodzenia kolejnych etapów gry (robimy te fotki za każdym razem, gdy osiągniemy kolejną gwiazdkę wizualnego statusu naszego samochodu). Dodatkowo robimy zdjęcia do magazynów. Oto kolejność ich robienia:
Auto Motor: 20 wygranych wyścigów w STAGE 5, AutoMaxx. 16 wygranych w STAGE 4, Car Audio und Electronics 6 wygranych w STAGE 3, Chrome und Flamen 27 wygranych w STAGE 4, Elaborare. 3 wygrane w STAGE 4, GTI 11 wygranych w STAGE 3, GTI 16 wygranych w STAGE 5, Not 4's. 18 wygranych w STAGE 3, Import Tuner 4 wygrane w STAGE 5, Maxi Tuning 7 wygranych w STAGE 4, Power 32 wygrane w STAGE 5, Spoiler 11 wygranych w STAGE 4, Sports Compact Car. 8 wygranych w STAGE 2, Street Car 2 wygrane w STAGE 3, Street Car 9 wygranych w STAGE 5, Street Tuner 34 wygrane w STAGE 5, Stuff: 20 wygranych w STAGE 4, Super Street 28 wygranych w STAGE 5, Swiss Tuner 25 wygranych w STAGE 5, Turbo and High-Tech Performance 4 wygrane wyścigi w STAGE 2.

AUTOR: WYŚCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

GAMERA
site Admin



Dołączył: 03 03-2003
Posty: 16
Skąd: Ruda Śląska

Wysłany: 6 12 2004 16:25 (cytuj)

TEMATY DO DYSKUSJI:

"Co zmieniłyś w "Kąciku Wyścigowym" by stał się lepszy?"
"Najgorsza gra wyścigowa w którą miałeś okazję zagrać."
"Jakie gatunki wyścigów preferujesz i dlaczego są one lepsze od innych (np. Nascar, WRC, F1 itp)?
"W której z gier wyścigowych są najlepiej oznakowane trasy?"
"Nie mając żadnej z konsol dostępnych na rynku, jakie wyścigi zawarłyby o ewentualnym zakupie jednej z maszyn grających i dlaczego właśnie tej, a nie innej?"
"Formułki 1 czy są dla Ciebie królewską grą wyścigowych i w którym/e tytuł/y najbardziej lubisz grać?"
"Która konsola ma według Ciebie najlepszą bibliotekę wyścigów?"
"Czy kierownica ma wpływ na prędkość jazdy?"
"Samochód na jakim się najbardziej zirytowałeś."
"Co byś zmienił w serii GT?"
"Którego hamulca częściej używasz - nożnego czy ręcznego i dlaczego właśnie tego?"
"Colin 5 versus WRC 4"
"Burnout 3 versus NFS U 2"
"Jak wyobrażasz sobie swoją ulubioną grę wyścigową na konsolę przyszłej generacji?"

(profil) (pw) (email) (www)

Którego hamulca częściej używasz - nożnego czy ręcznego i dlaczego właśnie tego?

Wysłany: 9 21 2004 12:36 (cytuj)

„(...) Hm... Ciężko powiedzieć. Generalnie korzystam z jednego i drugiego. Jeśli zbliżam się do ostrego zakrętu, to najpierw wyhamowuję nożnym (4 koła), a następnie lekko zarzucam tyłem samochodu za pomocą ręcznego. Przy łagodnych łukach tylko ręczny i tylne koła w miejscu, a najczęściej hamuję silnikiem, bo zbyt wiele cennych sekund się traci używając hamulców. (...)"
speedridar@interia.pl

„(...) Nazwę, że jest „poręczniej" i można używać różnych kombinacji, np. wciśnięcie gazu i hamulca jednocześnie. Ręcznego raczej nie używam, bo auto za bardzo zwalnia i potem są problemy z wyprowadzeniem go na właściwy tor jazdy, chyba że trzeba zawrócić o 180 stopni. (...)"
Paweł Mosiołek

„(...) Używanie hamulca zależy od sposobu jazdy. Jeśli gram tylko dla relaksu, czyli "by sobie pojeździć", to zdecydowanie częściej używam ręcznego, specjalnie dążąc do tego by samochód wpadał w niekontrolowane poślizgi. Grając "by zaliczyć grę", hamulca ręcznego prawie w ogóle nie ruszam. Wszystkie zakręty staram się przejeżdżać odpowiednio manipulując hamulcem nożnym, bo wiem, że taki zabieg w przeciwieństwie do ręcznego nie powinien spowodować wejścia samochodu w niechciany poślizg. (...)"
Bartosz Konfederak

„(...) Częściej używam hamulca nożnego, bo 1) mogę go ustawić tak, jak chcę, 2) bardzo często hamulec ręczny jest skopany w grach. Najlepszy był chyba w CMR2 i w NFS Hot Pursuit, o najgorszy w serii GT. A chętnie używałbym hamulca ręcznego częściej – nie wiem, czemu niewiele gier ma ten element dopracowany. (...)"
Pablo_el@poczta.onet.pl

„(...) W symulacjach częściej używam „nogi". Jazda musi być bardziej precyzyjna, bardziej uważna, techniczna. Odpowiednie czucie i manipulowanie hamulca to „picie" 150% czystego, bazującego gazu. Niesamowite skupienie nad tym jak wcisnąć, co wcisnąć itd. W arcade'owkach jest inaczej! Grzmocisz z prędkością światła, wsuwasz ręczny i przy prędkości 200km/h ślizgasz się po zakręcie i tego właśnie nie lubię. Wyścigi arcade (poza Need for Speed) mnie nie kręcą. WRC, Colin, F1, Gran Turismo, Toca Race Driver - to jest to. Nie trawię Burnoutów, pomimo wspaniałej oprawy graficznej to gra mnie nie interesuje. Podobnie jest z Outrunem, Sega Rally... Może to się wydać dziwne, ale ze względu na model jazdy to tytuły mi nie pasują. No bonus dla arcade (...)"
Macanke z Bydgoszczy

„(...) Hamulca ręcznego używam w grach sporadycznie. Kiedyś było z tym inaczej, nie mogłem sobie odmówić, aby przed każdym zakrętem nie "zabrać z podłogi", by pokonać go totalnym bokiem. Jednak wyrosłem z tego. Obecnie najbardziej bawi mnie urywanie dziesiątych części sekundy, a w tym "ręczny" nie pomaga. Wtedy potrzebna jest idealna technika przejazdu, a podsterowność lepiej redukować "lewą nogą". Jednak GT3 i GT4 jako niełatwe gry oferują analogowy hamulec ręczny, przez co można korygować nim trajektorię przejazdów, z czego zdarza mi się korzystać, gdy gram na gałkach "tychę" zazwyczaj ciągnę, gdy chcę pobawić się w poślizgi, nie ma to jak efektownie zadrifitować Lancerem Evo VIII na Complex String.). Hamulec ręczny jest u mnie często w użyciu w WRC4 i CMR4. Trasy w tych grach są najczęściej tak zakręcone, że przy szybkiej jeździe nie sposób ustawić auta do zakrętu mając, niż przy użyciu "ręcznego". Za nieużywaniem hamulca ręcznego przemawia jeszcze jeden fakt - denerwuje mnie, że w grach po jego użyciu można zrobić z samochodem praktycznie wszystko, a w rzeczywistości efektowne "zawinięcie" wcale nie jest takie proste! Potem wsiadam w Seata, próbuję odwzorować Metropolisa i mało z tego wychodzi. (...)"
Łukasz Szewczyk

(profil) (pw) (email) (www)

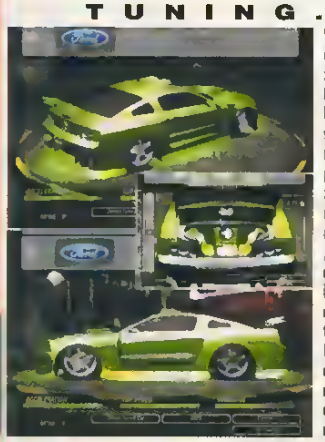
TELEXTREME

Ostatnie pytanko było o miarę proste, jednak trzeba było trochę poszukać. Większość z Was nie miała z nim problemu. Odpowiedź: w WRC4 w Pro Driver Challenge w Newbie jedziemy Renault Clio S1600 wokół jeziora. Nagrodę otrzymuje Tomasz Kamiński ze Szczecina.
PS. Wiele osób pyta, jak dostarczać odpowiedzi na konkurs. Ludzie kochani - możecie zadzwonić, wysłać SMS-a, mailu, kartkę pocztową lub list. Wybór należy do Was.
Kolejne konkursowe pytanie nadesłał Mateusz Trojanek:

W której z wyścigówek od EA Games można było pobawić się światłami podczas jazdy np. walnąć długimi, włączyć migacze czy uwaryjnić?

Termin: do 3 marca 2005 r.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND TUNING...

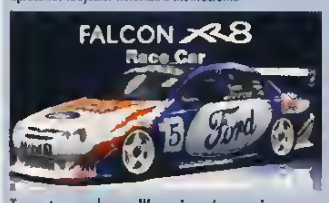


W tym miesiącu możecie zobaczyć kolejne zdjęcia z drugiej części NFS-a. Samochodem, który przeszedł przez sito sędziowskie został Ford Mustang GT wykonany przez Mateusza Grelocha z Rudnika. Sam Mateusz na pytanie, dlaczego nie użył żadnych folii „ozdobnych", stwierdził: „Uznałem, że jakiekolwiek inne przeróbki np. winyle mogą tylko zaszpecić to auto. Przecież to jest American Muscle Car!". Trudno się z nim nie zgodzić oglądając to podświetlane zielone cacko.

Nagrody otrzymują: Tomasz Kamiński i Mateusz Trojanek

Tickford Falcon XR8 Race Car

opracował: Krzysztof Kulawski z Inowrocławia



Tego potwora większość z Was może znać z wyścigów samochodów Nascar. Ale to chyba trochę za mało, by wrzucać to auto do gry nie uwzględniając jego prawdziwego „świata". Podobnie miała się sprawa Dragów w GT3. Samochody owszem były, jednak brakowało odpowiednich wyścigów. W przypadku Falcona jedyną pociechą jest jazda po owalu. Może to nie Nascar z prawdziwego zdarzenia, jednak można poczuć „to coś". Samochód jest wprost stworzony do jazdy po łuku, dlatego ustawiłem go w odpowiedni sposób. Nie wybierajcie tego auta do np. Laguny! Porażka na całej linii, bo nie można go ustawić tak, by „zbierał" zakręty kontrolowanymi poślizgami. Po prostu cała moc na wał napędowy i koła plus jak najwięcej prostych.

Spring Rate 10,6/12,0	First N/A
Ride Height 57/62	Second N/A
Shock Bound 5/4	Third N/A
Shock Rebound 7/5	Fourth N/A
Camber 5,8/4,4	Fifth N/A
Toe 0,0/1,0	Sixth N/A
Stabilizer 2/3	Final N/A
Brake Balance 20/12	Auto Set 26
Downforce 0,95/1,13	
Initial Torque 22	ASM 9
Accel 36	TCS 6
Decel 26	VCD N/A
	AYC N/A

CHECKPOINT



NAJLEPSZE CZASY MARCA

PROJECT GOTHAM RACING 2

Sydney:

DOWNTOWN SHORT	0 24 387	Kamil Kikut z Wrocławia
UNDER THE BRIDGE	0 25 829	Tomek Stępniak

Yokohama:

SHIHKO PARK	0.36 503	Tomek Stępniak
MINATA MIRAI	0 54 687	Tomek Stępniak

Hong Kong:

HARCOURT CHALLENGE	1 12.102	Tomek Stępniak
HERRESSEY ROAD	1 13 914	Tomek Stępniak

Stockholm:

NORTHERN 3	0 55 932	Tomek Stępniak
GAMLA OVAL	0.36 381	Tomek Stępniak

Florence:

DUOMO 2	0.31.266	Kamil Kikut z Wrocławia
BATTISTERO 2	1 04 366	Bartłomiej Kasner z Wałbrzycha

Chicago:

WEST OH WACKER	0.59 189	Bartłomiej Kasner z Wałbrzycha
EAST OH WACKER	1.02.269	Tomek Stępniak

Washington O.C.:

NORTHSIDE SLIDE	0 50 981	Bartłomiej Kasner z Wałbrzycha
THE TOUR	1 47 126	Bartłomiej Kasner z Wałbrzycha

Barcelona:

CATALAN CHALLENGE	0 54 524	Bartłomiej Kasner z Wałbrzycha
LAS RAMBLAS	0 44 082	Tomek Stępniak

Moscow:

RED SQUARE 2	0 52.398	Kamil Kikut z Wrocławia
RED SQUARE 1	2.03 563	Tomek Stępniak

Edinburgh:

TERRACE SPRINT	0.46 966	Tomek Stępniak
CASTLE EIGHT	1.15 621	Tomek Stępniak

WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



Monte Carlo
1) 4 00 72 Jurek Myszor z Krakowa
2) 4 50 06 Jurek Myszor z Krakowa
4) 4 51 52 Arkadiusz Gdula z Torunia
6) 2.07 60 Bartłomiej Kacperek z Dobieszewa

Szwecja
1) 3 15 34 Jurek Myszor z Krakowa
2) 3 16 72 Jurek Myszor z Krakowa
4) 5 33 34 Jurek Myszor z Krakowa
6) [illegible]

Meksyk
1) 2.53 26 Arkadiusz Gdula z Torunia
2) 3 09.54 Arkadiusz Gdula z Torunia
4) 4 31 98 Jurek Myszor z Krakowa
6) 1 34 54 Bartłomiej Kacperek z Dobieszewa

Nowa Zelandia
1) 2 57 92 Bartłomiej Kacperek z Dobieszewa
2) 2.41 72 Jurek Myszor z Krakowa
4) 3 15 52 Jurek Myszor z Krakowa
6) 1 15 00 Jurek Myszor z Krakowa

Cypr
1) 3 15 74 Bartłomiej Kacperek z Dobieszewa
2) 3 50 24 Konrad Misztal z Łeby
4) 4 23 34 Jurek Myszor z Krakowa
6) 2.30.58 Konrad Misztal z Łeby

Grecja
1) 3 35 25 Arkadiusz Gdula z Torunia
2) 6 18 82 Konrad Misztal z Łeby
4) 5 08 08 Konrad Misztal z Łeby
6) 1 35 44 Konrad Misztal z Łeby

Turcja
1) 2 42 58 Konrad Misztal z Łeby
2) 4 11 35 Konrad Misztal z Łeby
4) 5 49 92 Konrad Misztal z Łeby
6) 1 29 80 Konrad Misztal z Łeby

Argentyna
1) 4.09 50 Arkadiusz Gdula z Torunia
2) 5 23 84 Arkadiusz Gdula z Torunia
4) 5 44 04 Arkadiusz Gdula z Torunia
6) 3.05.24 Konrad Misztal z Łeby

Finlandia
1) 4 10 88 Konrad Misztal z Łeby
2) 3 47 06 Jurek Myszor z Krakowa
4) 4 18 74 Jurek Myszor z Krakowa
6) 1 04 50 Konrad Misztal z Łeby

Niemcy
1) 3 08 70 Jurek Myszor z Krakowa
2) 4 51 60 Konrad Misztal z Łeby
4) 3 28 42 Konrad Misztal z Łeby
6) 2 08 70 Konrad Misztal z Łeby

Japonia
1) 2 26 44 Jurek Myszor z Krakowa
2) 5 07 22 Jurek Myszor z Krakowa
4) 4 23 78 Jurek Myszor z Krakowa
6) 1 12 34 Jurek Myszor z Krakowa

Anglia
1) 4 59 78 Arkadiusz Gdula z Torunia
2) 6 11 04 Arkadiusz Gdula z Torunia
4) 4.52 46 Konrad Misztal z Łeby
6) 2 06 18 Konrad Misztal z Łeby

Włochy
1) 3 24 92 Konrad Misztal z Łeby
2) 2 02 32 Konrad Misztal z Łeby
4) 2 35 96 Konrad Misztal z Łeby
6) 2 09 50 Konrad Misztal z Łeby

Francja
1) 4 56 04 Jurek Myszor z Krakowa
2) 3.34.40 Jurek Myszor z Krakowa
4) 3 52 74 Bartłomiej Kacperek z Dobieszewa
6) 2.46.98 Jurek Myszor z Krakowa

Hiszpania
1) 2 06 50 Jurek Myszor z Krakowa
2) 3 28 28 Jurek Myszor z Krakowa
4) 3 43 06 Jurek Myszor z Krakowa
6) 1 45 94 Konrad Misztal z Łeby

Australia
1) 3 19 18 Arkadiusz Gdula z Torunia
2) 4 12 00 Konrad Misztal z Łeby
4) 3 29 58 Arkadiusz Gdula z Torunia
6) 1 08 76 Bartłomiej Kacperek z Dobieszewa



TURNIEJ DOMOWY F1 04

Za nami już pięć GP. Po wynikach widać, że będzie ostro. Walka o miano najlepszego Gracza w „formułki" rozegra się między 5-6 zawodnikami. Mam nadzieję, że ktoś z dalszych miejsc się przebudzi i pokrzyżuje plany najlepszym. Za miesiąc GP Monaco i GP Europy. Zamierzam przygotować zawodnikom takie atrakcje, za jaz ślinka mi cieknie, by zobaczyć jak sobie z tym poradzą. Moza być wesoło i nieobliczalnie. Póki co przedstawiam Wam wyniki z San Manno i Hiszpanii.

GP San Marino:
Jazda odbywała się w Simulation w Race weekend.

Team: McLaren Mercedes
Kierowca: D Coulthard
Dificultt: Semi-Pro
IQ: Professional
Race distance: 75%
Flagi: on
Damage: off
Failures: on
Fual on
ABS: on
Pogoda: heavy rain
Kwalifikacje: bez kwalifikacji

Na wszystko były dwie godziny i dwadzieścia minut.
Zwycięzcą GP San Marino został Jacek Skiba z czasem 1,04,54 889 tuz za nim był Kamil Góra z czasem 1,05,12,459, a na trzecim miejscu podium uplasował się Adam Haski z czasem 1,05 34,019

GP Hiszpanii:
Jazda odbywała się w Simulation w Race weekend.

Team: McLaren Mercedes
Kierowca: K Raikkonen
Dificultt: Semi-Pro
IQ: Professional
Race distance: 75%
Flagi: on
Damage: off
Failures: on
Fuel: on
ABS: on
Pogoda: light rain
Kwalifikacje: bez kwalifikacji

Na wszystko były dwie godziny i dziesięć minut
Zwycięzcą GP Hiszpanii został Adam Krupa z czasem 1,04 59 551 drugi był Jacek Skiba z czasem 1,05 04 589, a trzeci Kamil Góra z czasem 1,05 06,699

Punktacja po pięciu GP wygląda następująco:
1) Kamil Góra - 42 punkty
2) Adam Haski i Adam Krupa - 28 punktów
4) Jacek Skiba - 21 punktów
5)Jan Wyciak - 20 punktów
6) Mariusz Pławucki - 18 punktów
7) Krystian Frankowski - 17 punktów
8) Adam Dziuba - 14 punktów
9) Bogdan Zubar - 7 punktów



NOWOŚĆ !!!

• ZGŁOSZONO DO OCHRONY W URZĘDZIE PATENTOWYM RP NR P361269



FOTEL
REALiTOR
DO JAZDY W GRACH WIRTUALNYCH
- Stabilne mocowanie sterowników
- Optymalna pozycja kierującego
- Zdecydowana poprawa osiągnięć
- Realistyczny efekt symulacji



KONSOLE, KOMPUTERY

INFO:
WWW.ACTIVER.COM.PL
e-mail:biuro@activer.com.pl
tel./fax (0 22) 671 86 53
tal.kom. 0 501 599 703

REGULOWANY SKŁADANY WYGODNY

TOP VIRTUAL AUTO

RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA .. I NIE TYLKO

TO DOPIERO BĘDZIE JAZDA !

UWAGA! INNY PRODUKT FOTEL PROFITOR – DWA W JEDNYM: 1) DO JAZDY W GRACH, 2) DO TRENINGU MIĘŚNI (Z HANTLAMI)

Kącik RPG 61



Witansko! Dziwną mamy zimę tego roku. Nie mowię tu bynajmniej o pogodzie (wreszcie śnieg, choć ja za nim nie przepadam), lecz o trwającej od pewnego czasu dobrej erpegowej passie. Gdy w temacie innych gatunków posucha (jeśli nie liczyć pojedynczych hiciorów), tak role-playe wychodzą mniej więcej po dwa na miesiąc, a sten taki, według posiadanych przeze mnie informacji, ma się utrzymać do późnej wiosny (co dalej - nie wiedomo). Inna sprawa, ze wśród nich nie znajdziemy prawdziwych hitów, a jedynie pozycje co najwyżej dobre, jak choćby Suikoden 4. Chyba dopiero ósmy Dragon Quest i dwunasty Final poruszą erpegowym swiatkiem. Nie wiadomo jednak, kiedy się ukażą. Głównym tematem obecnego 'Kącika' są aspekty systemu Star Qceana, jako ze w Poradniku (wyjdzie w okolicach marca) koncentrować się będę głównie na opisie przejścia tej gry. Znajdziecie również kolejną porcję mityczych terminów oraz kilka drobnych ciekawostek. Przypominam o trwającym konkursie Władcy Pierścieni z nagrodami w postaci gier, gdyż jak na razie nie otrzymałem ani jednej pracy, z tego tez powodu jestem gotów na przesunięcie terminu ich oddawenia do 1 kwietnia. W kazdym razie zapraszam do czytania (i pisania). ☐ [star]



KONTAKT: star@psxextreme.pl, (listy z dopiskiem 'KĄCIK RPG')

SZPERACZ RPG

Przypominam, iż nagrody przydzielane są za uzbieranie łącznej ilości 7 punktów, które można otrzymywać również za materiały do innych działów, jak choćby Encyklopedia Mitomanii. Obecnie w rankingu Szperaczy prowadzi Darek Serge z 5 punktami, za nim plasują się Moralio, Dawid Traczykowski oraz Łukasz Wiliński z 3, reszta zas posiada po jednym punkcie. Do roboty!

NIECODZIENNE PRZEJŚCIE (FFX-2)

Chodzi o przejście gry z dwoma postaciami na pierwszym levelu. Aby to zrobić, potrzebne nam są: cat nip (do zdobycia na 40 piętrze via infinita po walce z bossem), Charm Bangle, jakoś rzecz z first strike (Sprint Shoes wystarczy), dwie martwe postacie, trzecia z żółtym paskiem energii oraz duuuzo samozaparcia. W praktyce wygląda to tak: na początku rozgrywki toczymy jedną walkę, w której uśmiercamy Rikku i Pain, a Yunę zostawiamy z żółtym paskiem energii, po czym szybka ucieczka i ustawiamy Yunie zawód Gunnera oraz ekwipujemy jej Charm Bangle, Sprint Shoes i nieocenione cat nip. Efekt jest taki, ze toczymy jedynie walki z bossami, które i tak opierają się na Yunie z first strikiem. Nasza bohaterka dzięki cat-nipowi i swemu marnemu paskowi z energią zadaje każdym strzałem 9999 damage (nie muszę dodawać, ze trzeba tu stosować specjalną technikę Gunnera). Niestety, wszystko to nie jest takie proste, na jakie wygląda, gdyż po każdym "sejwie" życie odnawia się wszystkim postaciom i trzeba powtarzać procedurę ich uśmiercania (martwym nie dachadzi doświadczenie), co z czasem staje się bardzo nużące.
[Maksym Sypniewski - 1 pkt]

PAKOWANIA CIĄG DALSZY (Final Fantasy II)

Wszyscy znamy sposób, by szybko pokować parametry broni w FFII, ale jak jeszcze szybciej rozwijać parametry postaci? Po pierwsze, kupujemy (w Mysydii) czar Swap i uczymy się go. Po drugie, lecimy do Altair i biegamy w poszukiwaniu Goblinów lub Hornetów (najsłabsze potwory w grze). Po trzecie, w trakcie walki wszystkimi postaciami używamy czaru Swap na potworkach. Gobliny mają tylko 6 HP i 0 MP, więc jeśli czar wejdzie, właśnie taki będziemy mieć status. Kończymy walkę i... każda z postaci powinna dostać co najmniej 3 bonusy do statystyk (zwykle HP, MP i Magic).
[Moralio - 1 pkt]

GIŃ MALAKUI (Star Wars: KOTOR)

Jak zabić Maloka Moca? Otóż robimy sobie perfekcyjnego Cansulora (Scoundrel 2/Consular 18) a jak najwyższych parametrach Wisdom i Charisma (16 i 14 startowy, w trakcie gry podujemy w WIS), używamy również wszelkich dostępnych "poprawiaczy" tych parametrów (np. Star Forge Robes). W czasie gry uczymy się następujących mocy: Master Speed, Master Valor, Kill, Plague, Heal. Strategia na walkę wygląda następująco: wrzucamy Master Speed i odbiegamy od Maloka, aktywujemy Master Valor i zucamy Plague, a następnie Kill. I tak do znudzenia - Master Valor, Kill, Kill, Master Valor itd. A gdy "zejdzie" mu Plague, zapodajemy drugą dawkę. W razie potrzeby używamy Heal, odbiegamy i kontynuujemy operację. ***[Moralio - 1 pkt]***

NEWS

CYNK SAKAGUCHIEGO



Wiemy już, że w Mistwalkerze, nowej firmie twórcy Final Fantasy, trwają prace nad dwoma projektami RPG, teraz znamy również bliższe informacja na temat jednego z nich. Grę ową Sakaguchi określa mianem Simulation RPG, cokolwiek miałoby to znaczyć (Harvest Moon czy jak?), a wykorzystywać będzie ona ekran dotykowy Nintendo DS, jako że powstaje właśnie na tę przenośną konsolę. Wygląda na to, że sterowanie drużyną będzie się odbywać za pomocą "rysika", brak jednak bliższych szczegółów na ten temat. Udostępniono natomiast szkice występujących w grze postaci i stworów, które możecie obejrzeć na załączonym screenie. Szczególnie intrygują mnie "ludzie-kowadła", wyraźnie też widać, iż będziemy mieli do czynienia ze środowiskiem cyberpunkowym. Ciekawe tylko, w jakim klimacie, bo na "poważny" to się raczej nie zapowiada.

NAGRODY

Co prawda w obecnym "Kąciku" nikt nie dochrapał się nagrody, w poprzednim jednak zapomniałem wspomnieć, że laureatami zostali Łukasz Proszek z Krakowa oraz Rafał Krawczyk z Warszawy.
Uwaga. Za zgodą Sonry do standardowych nagród dołączają również najnowsze (ewentualnie wybrane przez nagrodzonych) egzemplarze Poradników Extreme. Kolejny numer tego magazynu ukaże się w okolicach marca.

MITOMANIA - ENCYKLOPEDIA

Kolejna porcja encyklopedycznej wiedzy została nadesłana przez Łukasza "Shena" z Gdyni [2 pkt]. Jeśli brakuje Wam terminów, możecie nadsyłać hasła również z liter G oraz H.

A

- Amaraet (bohater FFIX) - roślina zielna z rodziny szarłatowatych (Amarantaceae), ok. 50 gatunków pochodzi ze strefy umiarkowanej i tropikalnej; również określenie koloru czerwonofioletowego. Greckie „amarantos" oznacza 'nieśmiertelny', "niewędnący"
- Andvari (amnigeor Barta z Xenogears) - w mitologii skandynawskiej karzeł, były właściciel wielkiego skarbu złota. Niestety, Loki zmusił go do oddania skarbu, nie pozwalając nawet na zatrzymanie jednego pierścienia, przy którego pomocy mógłby zgromadzić nowe bogactwa.

B

- Beowulf (grywalna postać z FFT) - wielki bohater z legend saskich. Poemat z VIII wieku, napisany w zachodniosaskim dialekcie języka staroangielskiego, opowiada o jego walkach, zakończonych w końcu śmiertelną raną otrzymaną w pojedynku ze smokiem.

C

- Cerberus lub Cerber (GF z FFVII) - w mitologii greckiej trzygłowy pies pilnujący bram Hadesu, którego wyprowadzenie na ziemię było jedną z dwunastu prac Heraklesa.

E

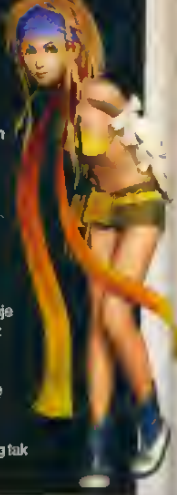
- Excalibur (FFIX, miecz dla Steinera) - magiczny miecz Artura, dar Pani z Jeziora. Jak długo Artur nosił go przy sobie, był niepokonany, ale Morgon skradła mu pochwę, chroniącą przed ranami. „Excalibur" znaczy "tnący stal", nazywany jest także Caliburnus. Często myli się go z Mieczem Kamienia, który wskazywał na Artura jako prawowitego króla, a który złamał się w walce i Artur musiał poszukać nowego. Niektóre wersje podają, że Excalibur został wykuty przez Wolunda.
- Edea (GF z FFVIII) - w religiach wywodzących się z tradycji biblijnej miejsce pobytu pierwszych ludzi (Adama i Ewy) przed ich upadkiem w stan grzechu i wypędzeniem przez Boga. Znaczeń - kraina wiecznej szczęśliwości, miejsce, w którym nie ma zła, chorób i żadnych ziemskich problemów.

F

- Fenix lub Phoenix (GF z FFVII i FFIX) - w mitologii greckiej święty ptak, egipski symbol słońca, który co 500 lat odradzał się z własnych popiołów. U Greków jest symbolem duszy, która przez śmierć ciała odradza się do nowego życia.
- Freya (postać z FFIX) - w mitologii nordyckiej bogini miłości i urodzaju, która przybyła do Asgardu wraz ze swym bratem Freyrem i ojcem Njordem. Była ona wyjątkowo piękna - wystarczyła tylko chwila spoglądania na boginię, by się w niej zakochać, posiadała również sporą wiedzę na temat magii i czarów, której używała do instruowania bogów, jak przygotowywać magiczne talizmany i eliksiry. Rządziła ona disami - stworzeniami rodzaju żeńskiego, które odpowiadały za płodność w przyrodzie, dzieliła również miłość Odyna do bitewnego zgiełku - połowa poległych w boju wojowników wędrowała do jej dworu zwanego Sessrumnir.

Listy

„Witam po raz kolejny. Tym razem ponarzekam, że współczesne erpegi są za mało hardkorowe. Za przykład niech posłuży FFX-2. Trema co prawda sprawił mi trochę problemów, ale oprócz niego nie było żadnych konkretnych wyzwań. Pakowanie do levelu 99 też poszło jak z płatka, wystarczyło tylko trzymać kierunek oraz X (w międzyczasie można sobie poczytać gazetę albo coś:). Pamiętam, jak w FF7 na początku gry (w reaktorze) napakowałem Clouda i Barreta do 20 levelu i miałem limity 3 poziomu, albo jak z kuzynem robiliśmy zawody, kto dłużej wytrzyma w walce z Emerald Weapon (oczywiście z dość słabym ekwipunkiem). Albo FFT i walka z Elmdorem, do której przygotowywałem różne opcje na każde ewentualne ruchy przeciwnika. Sama walka nie była znowu taka trudna, ale kradzież i jednoczesne nauczenie się Ramzą Ultimy wymagało niezłego kombinowania. Twierdzisz Star, że ósmy DQ może wnieść coś nowego - kto wie. Na razie przeraża mnie grafika. Znowu cel-shading! Takie coś to mogą do Kingdom Hearts wrzucać, wystarczy, że BoF Dragon Quarter padło ofiarą paździarskiego designu." Arcadio



Star: Kwestia FFX-2 to całkowicie odrębny temat, związany zresztą z obecną polityką tworzenia gier przez Square Enix, nastawioną przede wszystkim na szybki zysk, jednak co do ogólnego problemu stopnia trudności w RPG, to przyznaję Ci rację. Przynajmniej w części. Zauważyć można, że wiele współczesnych konsolowych role-playów, a przynajmniej znacznie więcej niż w przeszłości, koncentruje się bardziej na zręcznościowych niż taktycznych aspektach walk (Dark Cloud, Baldur's Gate, Kingdom Hearts, Star Ocean, Shadow Hearts itd.), stąd też poziom ich trudności zależy głównie od zdolności manualnych Gracza. Oczywiście powstają nadal RPG hołdujące 'starej szkole', widać jednak wyraźny brak pomysłów na nowe, grywalne, acz wymagające sporego wysiłku umysłowego rozwiązania taktyczne (Xenosaga, Suikoden 3 i 4 dp.). Jakby z innego frontu, gry takowe bombardowane są zarzutami nie mającymi niczego wspólnego z systemem rozgrywki, lecz ich wykonaniem. Sam wyraziłeś swoją niechęć do grafiki cel-shading, a nie jesteś w tym osamotniony, choć ja osobiście nie widzę w niej niczego negatywnego. Co ciekawe, tak jak kiedyś narzekano na sprite'y, tak teraz na wokandzie znajduje się ich substytut w grafice 3D, a co ciekawsze, same sprite'y stają się coraz modniejsze (Disgaea, Growlanser, Tales of Rebirth). Co jednak jest najciekawsze - w grafice cel-shading zostały wykonane gry, które mogłyby zapełnić pustkę w temacie RPG "dla myślących", a tymczasem spotkały się one z dezaprobatą właśnie ze względu na wykonanie. Mówię tu o takich pozycjach jak wspomniany Breath of Fire: DQ, Wild Arms 3, czy też Shin Megami Tensei: Nocturne. Może ktoś mi wytłumaczy, czemu ten cel-shading tak "odstrasza"?

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME - TWORZENIE PRZEDMIOTÓW

Jak wiadomo, możliwość tworzenia przedmiotów aktywujemy w czasie pierwszych odwiedzin miasta Pstemy w gildii mieszczącej się we wschodniej części. Sam proces tworzenia odbywa się w specjalnych warsztatach (które niestrzadko należy najpierw rozbudować o odpowiednie linie produkcyjne), mieszczących się w każdym mieście, a także w niektórych lokacjach (tymi jednak nie warto sobie zawracać głowy). Omówię teraz poszczególne etapy i rodzaje Item Creation.

I. ORIGINAL CREATION

Po wybraniu tej opcji możemy tworzyć nowe lub znane już przedmioty, jeśli tylko wylosowana kwota (losowość można do skutku) będzie odpowiadała kosztowi interesującego nas przedmiotu, a suma talentów wynalazców pracujących na danej linii będzie wyższe od stopnia trudności wytworzenia owego przedmiotu. Dodatkowo niektóre z przedmiotów (zwłaszcza te lepsze) wymagają obecności konkretnego wynalazcy, choć oczywiście może on być wspomagany przez innych w celu zwiększenia wspomnianej sumy talentów, czy też zmniejszania ogólnego kosztu lub czasu przedsięwzięcia. Przedmiotów można stworzyć naprawdę mnóstwo, liczy wymienienie ich wszystkich mija się z celem, jako że tylko część jest naprawdę przydatna (zwłaszcza w późniejszych okresach gry) – i właśnie je wymieniam poniżej:

1. COOKING - najmniej przydatna profesja, zwłaszcza ze względu na łatwą dostępność przedmiotów leczących
- ***Goldan Curry*** - 60 Fol, trudność 65, wynalazcy: Sophia, Fayt, Nel
- ***Winking Sage Cider*** - 330 Fol, trudność 80, wynalezcy: Cliff, Nel

2. ALCHEMY - tworzenie metali i mineralów służących do procesu Synthesis.
- ***Philosopher's Stone*** - 12 Fol, trudność 100, wynalazcy: Peppita, Meckwell
- ***Dark Crystal*** - 3700 Fol, trudność 95, wynalazcy: Ansala
- ***Reinbow Diamond*** - 3150 Fol, trudność 95, wynalazcy: Ansale
- ***Damask*** - 1450 Fol, trudność 60, wynalazcy: większość
- ***Sheli Saphire*** - 2300 Fol, trudność 90, wynalazcy: Ansale
- ***Brownie Stone*** - 1050 Fol, trudność 70, wynalazcy: Mirage, Misty Lear, Ansale
- ***Orichelcum*** - 5600 Fol, trudność 98, wynalezcy: Nel, Mackwell, Misty Leer
- ***Celestial Homunculus*** - 10500 Fol, trudność 80, wynalazcy: Misty Lear, Ansale

3. CRAFTING - tworzenie różnego rodzaju akcesoriów.
- ***Adorable Kitty Doll*** - 240 Fol, trudność 2, wynalazcy: Fayt, Nel, Stanice
- ***Boots of Prowess*** - 2350 Fol, trudność 99, wynalazcy: Chilico
- ***Ring of Mental Power*** - 220 Fol, trudność 80, wynalazcy: Chilico
- ***Bangle of Intellect*** - 300 Fol, trudność 20, wynalazcy: Sophia, Balbados, Aqua&Evie
- ***Star Necklace*** - 4000 Fol, trudność 80, wynalazcy: Chilico
- ***Ring of Might*** - 300 Fol, trudność 99, wynalazcy: Aqua&Evia
- ***Ring of Erudition*** - 650 Fol, trudność 70, wynalazcy: Mana, Sophia, Balbados
- ***Blazing Pendant*** - 370 Fol, trudność 30, wynalazcy: Chilico
- ***Lunar Star Talisman*** - 320 Fol, trudność 70, wynalazcy: Sophie, Aqua&Evia, Balbados
- ***Blue Red Taliaman*** - 260 Fol, trudność 20, wynalazcy: Sophia, Balbados, Aqua&Evie
- ***Aqua, Earth, Flare Water Ring*** - 900 Fol, trudność 40, wynalazcy: Mana, Sophia, Balbados

4. COMPOUNDING - tworzenie wielu przydatnych w walce mikstur
- ***Potion of Youth*** (Fake) - 5 Fol, trudność 65, wynalazcy: Cliff, Albel, Puffy
- ***Roe Tablets*** - 3000 Fol, trudność 99, wynalazcy: Fayt, Peppita
- ***Cinderella Tablets*** - 1000 Fol, trudność 99, wynalazcy: większość
- ***Witch Tablets*** - 210 Fol, trudność 70, wynalazcy: większość
- ***Resurrection Elixir*** - 140 Fol, trudność 2, wynalazcy: większość
- ***Resurrection Mist*** - 210 Fol, trudność 10, wynalazcy: większość
- ***Vendurous Potion*** - 300 Fol, trudność 90, wynalazcy: Sophia, Nel, Milenie
- ***Tears of Aphrodite*** - 25 Fol, trudność 1, wynalazcy: Fayt, Pspoita, Gossam

5. SMITHERY - tworzenie pancerzy i oręża do walki wręcz.
- ***Veineley*** - 400 Fol, trudność 100, wynalazcy: Gusto, Boyd
- ***Mythril Gauntlets*** - 450 Fol, trudność 100, wynalazcy: Gusto, Boyd
- ***Dragon Blades*** - 3500 Fol, trudność 20, wynalazcy: Gusto, Boyd
- ***Ice Blades*** - 6700 Fol, trudność 100, wynalazcy: Gueto, Boyd
- ***Clews of Judgament*** - 6200 Fol, trudność 100, wynalazcy: Gusto, Boyd
- ***Peladin's Helm*** - 400 Fol, trudność 100 wynalazcy: Gusto, Boyd
- ***Demon Slayer*** - 3000 Fol, trudność 70, wynalazcy: Adrai, Gusto, Boyd
- ***The Immortal*** - 6300 Fol, trudność 90, wynalazcy: Adrai
- ***Bunny's Scepter*** - 12000 Fol, trudność 90, wynalazcy: Boyd
- ***Rod of the Evil Eye*** - 6200 Fol, trudność 100, wynalazcy: Boyd
- ***Damask Gauntlets*** - 1450 Fol, trudność 50 wynalazcy: Cliff, Grats, Lias
- ***Silver Cuirass*** - 1650 Fol, trudność 90, wynalazcy: Fayt, Cliff, Rugar
- ***Superior Plate Armor*** - 2550 Fol, trudność 95, wynalazcy: Roger, Gusto
- ***Astral Armor*** - 4500 Fol, trudność 99, wynalazcy: Fayt, Cliff, Gusto
- ***Superior Mesh*** - 2600 Fol, trudność 80, wynalazcy: Fayt, Albel, Gusto
- ***Elemental Leather*** - 6700 Fol, trudność 95, wynalazcy: Nel, Albel, Gusto
- ***Elven Cloak*** - 3300 Fol, trudność 30, wynalazcy: Sophia, Peppita, Lias
- ***Crystal Robe*** - 370 Fol, trudność 70, wynalazcy: Sophia, Peppita, Boyd
- ***Mythril Dress*** - 1300 Fol, trudność 95, wynalazcy: Sophia, Peopita, Gusto

6. WRITING - tworzenie ksiąg umożliwiających uczenie się nowych Tactical i Support Skills
- ***Strenge Book*** - 5400 Fol, trudność 65, wynalazcy: Cornelius, Noppen
- ***Damaged Tome*** - 1500 Fol, trudność 99, wynalazcy: Osman
- ***Brittle Tome*** - 1500 Fol, trudność 100, wynalazcy: Mana, Mirage, Osman
- ***Moldy Tome*** - 1500 Fol, trudność 99, wynalazcy: Mana, Mirage, Osman
- ***Feding Tome*** - 1500 Fol, trudność 99, wynalazcy: Osman
- ***Deted Tome*** - 1500 Fol, trudność 80, wynalazcy: większość
- ***Tattered Tome*** - 1500 Fol, trudność 40, wynalazcy: Fayt, Nel, Misheli

7. ENGINEERING - tworzenie bomb o różnorakich efektach oraz mioteczy dla Marii
- ***Ultimate Bomb*** - 180 Fol, trudność 80, wynalazcy: Fayt, Cliff, Venille
- ***Duck-Duck Bomb*** - 35 Fol, trudność 15, wynalazcy: większość
- ***Photonic Blaster*** - 6000 Fol, trudność 70, wynalazcy: większość
- ***Paraiyzer*** - 6000 Fol, trudność 90, wynalazcy: Maria, Meryl
- ***Particle Laser*** - 7500 Fol, trudność 100, wynalazcy: Maria, Meryl
- ***Shielding Device*** - 60 Fol, trudność 70, wynalazcy: Vanille, Meryl
- ***Healing Device Mk3*** - 800 Fol trudność 100, wynalazcy: Meryl, Izak
- ***Beguiling Device*** - 1000 Fol, trudność 80, wynalazcy: Vanille, Meryl
- ***Battle Sphere*** - 300 Fol, trudność 50, wynalazcy: Fayt, Cliff, Meryl

Podane koszta nie uwzględniają modyfikatorów, jakie posiadają poszczególni wynalazcy, stąd przy odpowiednim składzie linii produkcyjnej należy je odpowiednio przeliczać. Uwaga - bohaterowie również posiadają modyfikatory Cost oraz Time, lecz są ons ukryte.

Proces wytwarzania możemy sobie ułatwić zdobywając specjalne przedmioty
- **Cooking** - Keen Kitchen Knife (do kupienia w Gemity)
- **Alchemy** - Alchemist Stone (skrzynia na Mosel Dunas)
- **Crafting** - Cherubic Bust (skrzynia na Palmira Plains)
- **Compounding** - Multi-Flask (skrzynie w Anas)
- **Smithery** - Smithy Hammer (Arkvas, skrzynie w domu Fleda)
- **Writing** - Enchanted Pen (skrzynia w Shrine of Kaddan, w pomieszczeniu z płytami na łańcuchach - konieczny Ring of Disintegration)
- **Engineering** - NC Program Disk (skrzynie w Moonbase)

II. SPECIFY PLAN

O możliwości modyfikacji określonego przedmiotu informuje nas liczbowy identyfikator, występujący w nawiasie za nazwą danego efektu [np. ATK+500(1)]. Zazwyczaj mamy do czynienia z liczbami "1" oraz "2", co oznacza, że w czasie obróbki przedmiotu poprzez Specify Plan, może nastąpić jeden lub dwa rodzaje modyfikacji:
- efekt zostanie ulepszony (np. z INT+10% na INT+20%)
- efekt zostanie zmieniony (np. Fire na Wind)
- efekt zostanie powielony (pojawia się kolejny o tej samej nazwie)
- efekt zostanie usunięty (odnosi się to głównie do efektów negatywnych)

W czasie obróbki przedmiotu nie ma większego znaczenia suma talentów linii produkcyjnej, gdyż szansa powodzenia zależy raczej od poziomu doświadczenia postaci i naszych postępów w grze (im później, tym łatwiej). Dodatkowo, każdorazowe rozpoczęcie etapu obróbki zużywa jedną sztukę odpowiedniego materiału (np. Cooking Materials), bez znaczenia, czy modyfikacja zakończy się sukcesem, czy też zrezygnujemy z niej ze względu na znaczący spadek paska jakości lub brak gotówki.

III. SYNTHESIS

Co prawda opcję tą wybieramy z menu dziedzin, stanowi jednak całkowicie osobny proces, polegający na przenoszeniu efektów z przedmiotów do wybranego oręża (i tylko do niego). Jak w każdym innym przedmiocie, tak również i w broni zmieścić można maksymalnie 8 zdolności, zaś ich transfer rozpoczyna się zawsze od najwyższego na liście. Każdorazowa Synteza zużywa 1 sztukę Synthesis Materials i zeweze kończy się powodzeniem, choć jednocześnie stanowi najdroższy element Item Creation. Oczywiście przedmiot, z którego są przenoszone efekty, zostaje zniszczony, zaś samą syntezą mogą zajmować się wyłącznie bohaterowie.

IV. INVENTORS

Możliwość rekrutacji kolejnych, ułożonych trójkami grup wynalezców pojawia się w określonych momentach w grze, choć nie zawsze możemy od razu ich zatrudnić, a część z nich przystaje do nas dopiero po otrzymaniu odpowiednich przedmiotów, których nazwy, sposób lub miejsce uzyskania wraz z lokalizacją wynalazców podaję poniżej:
- **Demda Moode** - zachodnia część Aquios, Winking Sage Cider (uzyskać poprzez Cooking, można też zdobyć od bandytów na Sanmite Plains)
- **Milenya** - w świątyni w Anas, kasa (zarobić)
- **Mayu** - w wielkiej kuchni na trzecim piętrze Kirisa Training Facility, Adorable Kitty Doll (uzyskać poprzez Crafting)

- **Eliza** - wschodnia część Aquios, kasa
- **Grets** - warsztat na końcu Barequel Mine, kasa
- **Stanice** - gospoda w Surferio, Limited Edition Doll (w Duggus Forest)

- **Gossam** - północna część Peterny, Potion of Youth (Fake) (uzyskać poprzez Compounding)
- **Meckwell** - biblioteka w Aquerie Castle, Book of Prophecies (w Shrine of Kaddan)
- **Rigal** - sklep warzywny w Kirisa, Golden Curry (uzyskać poprzez Cooking)

- **Misty Leer** - przy warsztacie na Mountains of Barr, Spirit Stone (ze skałami w Barr Caves, konieczny Ring of Disintegration)
- **Liee** - karczma w Airyglyph, kasa
- **Dejison** - zaułek w Airyglyph, Ultimate Bomb (uzyskać przez Engineering)

- **The Killer Chef** - Surleno, Keen Kitchen Knife (za sklepu w Gemity)
- **Cornelius** - sklep w Airyglyph, Sunrise Dictionary (w Moonbase)
- **Balbados** - Mosel Dunes, Antique Jewelry (w Kirisa Caverns, konieczny Ring of Disintegration)

- **Misheli** - Aquios, kasa
- **Gusto** - Peterny, kasa
- **Venille** - Urssa Lave Caves, kasa

- **Ansale** - na piętrze w Aquaria Castle Philosopher's Stone (uzyskać poprzez Alchemy)
- **Puffy** - Maze of Tribulations, Expenmental Remedy (w Maze of Tribulations)
- **Aqua & Evie** - w katedra w Peterny, kasa

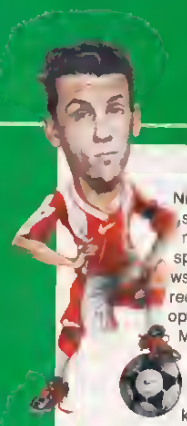
- **Mery!** - wschodnia część Peterny, Dramala's Tool Set (na czwartym piętrze Sphere Corp.)
- **Count Noppan** - na piętrze w Airyglyph Castle, kasa
- **Boyd** - sklep w Anas, Bent Mystic Blade (Bunny Races w Gemity)

- **Chilico** - sklep w Surferio, kasa
- **Osman the Sage** - świątynia w Airyglyph, Strange Book (uzyskać poprzez Writing)
- **Louiee the Diviner** - dom w Surfeno, kasa

- **Izak** - Surferio, Blueprints (od wędrownych handlarzy w Kirisa, po zakończeniu ich questu) i AI Program (na piątym piętrze Sphere Corp.), wcześniej należy zrekrutować Vanilla, Dejison i Meryl



Kącik SPORTOWY 60



Nie wiem, czy i w Tobie nie gotuje się krew, kiedy widzisz i słyszysz podejście Polaków, jako narodu, do czegokolwiek. Oto nasz rząd daje gwarancje (jeszcze nie finansowe, ale to i tak spory krok), a PZPN oficjalnie zgłasza polską kandydaturę wspólnie z Ukrainą, do organizacji piłkarskich ME w 2012 roku. Jak reagują media? Zamiast nakręcać temat, dać ludziom trochę optymizmu, wszyscy z góry negują pomysł ("piłka nożna nie ma Małysza i Wielkiej Krokwi") i przekazują tę wiadomość na zasadzie dobrego żartu. Kpina. Popatrz, jak zaczynała Portugalia (ME 04) ogromna większość aren powstała od zera specjalnie na mistrzostwa. Jak było w Japonii i Korei...? Kiedy w tym kraju ktoś pomyśli, zbuduje coś od zera, powalczy, zamiast siedzieć z założonymi rękami i krytykować? Osobiście wierzę, że przynajmniej spróbujemy, bo dużo jest do zyskania, a nic do stracenia. A ze szanse nikłe (...) Małysza widzę wszędzie, więc tutaj krótko, genialny sportowiec. Przy okazji wychodzi po raz kolejny, jak "wspaniali" są nasi pozostali skoczkowie. A to zły wiatr, a to zawodnicy zdaprymowani dopingiem kibiców, a to kombinezon za szeroki. Mam dość (...) W „Kąciku..." sporo metenetów, polecam zwłaszcza relację z rekordowego (frekwencje!) turnieju PES4 w Gliwicach, rzut okiem na scenę PES i nowy konkurs. W marcu debiutuje WE8 Liveware Evolution na PS2, które będzie posiadać tryb rozgrywki online - zapowiedz oczywiście również w „Kąciku...". Zapraszam do czytania. ☐ [shiva]

KONTAKT: shiva@psxextreme.pl, tel. 0660 472 224, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")



WINNING ELEVEN 8: LIVEWARE EVOLUTION



Na początku marca na rynku japońskim pojawi się nowa, ulepszona wersja Winning Eleven 8 (PES4 w Europie) o podtytule Liveware Evolution (wyłącznie na PS2). Nie mylcie tej gry z opisywanym obok Winning Eleven 8: International (PS2, Xbox), które zostało przygotowane na rynek amerykański i praktycznie niczym się od "naszego" europejskiego PES4 nie różni. Tymczasem w Liveware Evolution nowych smaczków ma być "sporo", zwłaszcza pierwszy brzmi smakowicie:

- Tryb online umożliwiający grę przez internet, niestety tylko i wyłącznie dla mieszkańców KKW
- Sześć języków do wyboru, w tym - oprócz japońskiego - angielski, hiszpański, włoski, niemiecki oraz francuski
- Minimalnie poprawiony wygląd piłkarzy (więcej tekstur na modelach zawodników)
- Kilka nowych zagrań/zwodów, prawdopodobnie zobaczymy wreszcie słynne flip-flap Ronaldinho
- Naniesione drobne poprawki w trybie Edit Mode, m.in. można będzie teraz usunąć bądź przenieść zawodnika z drużyny
- Wykupione pełne licencje na ligę hiszpańską, holenderską oraz włoską (czyli to samo co w PES4)
- Wykupione dodatkowo licencje na trzy włoskie stadiony: San Siro, Stadio Delle Alpi i Stadio Olimpico
- Aktualizacja składów drużyn pod kątem obecnie rozgrywanego sezonu 2004/2005









Powiedzmy sobie szczerze, że najbardziej interesujący dodatek, który zresztą został zaakcentowany w podtytule gry, czyli zmagania przez Internet, dla ludzi spoza Japonii i tak będzie niedostępny, więc w sumie nie bardzo jest się czym emocjonować. Choć przyznać trzeba, że może to być swego rodzaju przetarcie dla Konami, jeśli chodzi o PS2. Czy jesienią zobaczymy tryb online w PES5? Licencje pozostały praktycznie te same co w PES4, skusić może jedynie aktualizacja składów (zobaczymy, jak dobra) i fakt wyboru języka w grze (bezproblemowa obsługa, brak krzaczków). Powinny też zostać wyeliminowane zwolnienia animacji. W następnym numerze recenzja.

RELACJA Z TURNIEJU GLIWICE CUP II

16 stycznia w gliwickim klubie "b3" stawiło się ponad 150 fanów Pro Evolution Soccer 4 by walczyć o eleganckie puchary, nagrody finansowe, a przede wszystkim splendor i dozgonną sławę. 13 stanowisk z konsolami i telewizorami (w tym ogromny "telebim") miały zagwarantować, że zmagania odbędą się sprawnie i bez większych przeszkód. Niestety, już na wstępie organizatorzy (ARO i Masło) popełnili podstawowy błąd – ustalili, że każde z 13 grup będzie liczyła po 12 zawodników. Proste obliczenie wykazało, że oznacza to 66 spotkań na każdym stanowisku, a więc zmaganie grupowe potrwają przynajmniej do północy, a sam turniej zapewne do rana. Gdyby grupy były 6-osobowe, meczów byłoby niespełna 30. Przyjęte rozwiązanie miało swoje zalety (każdy miał gwarancję, że rozegra 11 spotkań), ale w praktyce okazało się organizacyjnym gwoździem do trumny. Żadna grupa nie dotrwała do końca w pełnym składzie - część zawodników "spieszyła się na pociąg", co wymagało anulowanie części wyników i korekt w tabelach. Inna sprawa, że zmagania od godz. 13 do 24 były iście hardkorowe i niektórzy nie byli im w stanie podołać fizycznie, zwłaszcza po przyjęciu solidnej dawki procentów. Mecze w grupach były zacięte i obfitowały w masę bramek, co złośliwie komentowało zebrana na sofach "loża szyderców", odsądzająca PES4 od czci i wiary (hi Rafi). Mnie udało się przejść do fazy 'drabinkowej', gdzie odpadłem grając z ARO (tio tej potyczki fotoswie pominę, ale hasło "jestem organizatorem i ustalam zasady" zdążyło już stać się słynne). Do końca turnieju dotrwali nieliczni - zmagania zakończyły się niemal nad ranem. Mimo wpadek organizacyjnych zawody można uznać za udane. Przytulne, choć duszne wnętrza klubu "b3" miały swój urok (miejsca starczyło dla wszystkich), cieszył fakt granie na odpowiedniej wielkości telewizorach. Był to też jeden z niewielu tak licznych turniejów - widać, że coraz więcej osób przekonuje się do podobnych inicjatyw, z czego wypada się tylko cieszyć. ☐ [koso]

Finał:
Kemik - Fijałkowski 5:3
Mecz o 3 miejsce:
Wymiatacz - Szynka 2, 1

Pierwsza czwórka:
1. Kemik
2. Fijałkowski
3. Wymiatacz
4. Szynka

Listy

"[...]Ya Shiva. Piszę, gdyż prawdopodobnie natknąłem się na dziwny błąd. Grałem w PES4 Brazylią przeciwko Portugalii. Nagle kontuzji doznał Kaka, zszedł z boiska, a za faul dostałem rzut wolny. Wykonując go zauważyłem, że Kaka stoi w jednym miejscu na boisku. Nie mogłem nim sterować, stał jak słup, jednak znajdował się na murawie. Sprowokowałem wolnego dosyć blisko i uderzyłem w niego piłkę, a ta odbiła się jak od normalnego zawodnika. Po około minucie znikł i wrócił na plac gry. Czyżby mistrzowie z Konami pozwolili na taki błąd? Chciałem zarejestrować to na kamerze, ale sprawa trwała niecałą minutę. [...]" Hackmaster, Kraków

I od razu, nawiązując do listu Hackmastera, polecam przeczytać ten poniżej.



"[...] Czekałem, pomyślałem sobie, że może zainteresuje Czytelników PE pewna ciekawostka dotycząca Pro Evolution Soccer 4. Udało mi się zaobserwować pewien błąd, ale zdarzyła mi się to tylko jeden jedyny raz. Otóż grając Francją przeciwko Japonii w pierwszej połowie meczu padły tylko dwie bramki - po jednej dla każdej ze stron. Na ekranie podczas przerwy jednak widniał wynik 2:1 dla Japonii. Do końca meczu nie padła więcej bramek i przez ten błąd przegrałem serię. Na zdjęciach, które dołączam, widać, że program strzelił mi bramkę tylko raz. Ot, taka ciekawostka. [...]" Bartek Rudyk, e-mail

I proszę jeszcze jeden w podobnym tonie.

"[...] Piszę, bo przydarzyło mi się coś dziwnego. Otóż grałem finał mistrzostw Europy Anglia vs. Francja (ja Anglią). Jest pierwsza połowa gry, Dyar dostaje "kosę" od Francuza, rzut wolny, podchodzi Becks (bo każdy inny). Do bramki 30 metrów, myślę sobie strzelam (a co mi tam). No i uderzyłem (R1 + strzałka do przodu), piłka minimalnie minęła poprzeczkę. OK, myślę sobie, była blisko. Patrzę, a na replayu zamiast Davida widać... Bartheza. Wydało mi się to z lekka dziwne, ale nic, koniec powtórki, patrzę i nie wierzę własnym oczom. Zdaje mi się, ustawia piłkę na 11 metrów i... rzut karny. Nie mogłem w to uwierzyć. Tak rozmyślając, może to ja miałem mieć karnego, ale wystąpił błąd opisywany niedawno w „Kąciku", tylko niestety nie gram na oryginalnej kopii. Tyle za mną prostu nie mam pojęcia, za co mogłbym tę jedenastkę dostać (być może ktoś tam kogoś odpychał, czego nie zauważyłem). No, to wszystko. Ciekawi jestem, co o tym sądzisz i czy któryś z Czytelników też miał podobną akcję. [...]" majkel, e-mail



Od siebie dodam, iż błędów jest więcej, np. w Master League zdarzały mi się (fakt - rzadko, ale jednak) różne dziwne rzeczy, typu nie przyznanie punktów po wygranym meczu (mimo zwycięstwa ilość pkt w tabeli pozostawała bez zmian). Cóż, czasem pospiech zwyczajnie nie popłaca, a w wyścigu o to, by wydawać gry jak najszybciej i w jak największej ilości, producenci często nie mają jak wyłapać wszystkich niedorabek. Osobiście zdecydowanie wolałbym, żeby każda nowa kolejna część WE/PES pojawiała się np. co dwa lata, bo wtedy, przede wszystkim, pomysły, które już od wersji 6, by zmienić bardziej, zauważalny, ale trudno wymagać od Konami, by rezygnowało z góry pieniędzy, jakie zarabia na każdej nowo wydanej części. I koło się zamyka.

WINNING ELEVEN 8: INTERNATIONAL

Huh, Konami twardo podąża już teraz śladami EA Sports, zapychając rynek jedną grą po drugiej. Wszystko byłoby fajnie, gdyby nie fakt, że kolejne "nowe" części serii Winning Eleven (Pro Evolution Soccer) coraz mniej różnią się od siebie i coraz mniej w nich zmian na lepsze. Uściślijmy jednak, żeby się nie pogubić, wszystkie gry z metką "WE8"

Winning Eleven 8 (PS2) - premiera w wakacje 2004, najnowsza część serii przygotowana wyłącznie na rynek japoński
Pro Evolution Soccer 4 (PS2, Xbox) - premiera w październiku (listopadzie) 2004, WE8 zmodyfikowane do wersji na Europę
Winning Eleven 8: International (PS2, Xbox) - premiera w lutym 2005, PES4 zmodyfikowane do wersji na USA
Winning Eleven 8: Liveware Evolution (PS2) - premiera w marcu 2005, usprawniona, nowe wersja WE8

Pomijam już azjatycką edycję Winning Eleven 8: Asia Championship (PS2), w której nie ma reprezentacji, a są tylko ligi azjatyckie pokroju Japan-League, Korean-League, do tego cała masa druzyn z tamtego regionu (zespoły europejskie są do odkrycia w liczbie nieco ponad 30 sztuk). Wróćmy więc do wydanego właśnie w USA WE8: International.

Już kilka pierwszych meczy wystarczy, by utwierdzić się w przekonaniu, że to nic innego jak niemal w stu procentach kopia PES4. Wykupione te same licencje, co w Europie (liga hiszpańska, włoska, holenderska), te same błędy (np. przycinająca animacja w polu karnym w wersji na PS2, chora momentami gra bramkarzy, stojących jak słup soli przy strzałach tuż przy słupku). W zasadzie jedyne, co można wyłapać na plus w kwestii ewentualnych zmian/usprawnień, to nieco lepiej niż w przypadku PES4 zaktualizowane składy. Trudno jednak się temu dziwić, skoro od premiery gry w Europie minęły ponad cztery miesiące. Jako ciekawostkę należy odnotować fakt, iż xboxowa wersja tej gry, w przeciwieństwie do PAL-owego PES4 na konsolę Microsoftu, nie posiada w USA trybu online. W Konami najwyraźniej doszli do wniosku, że tryb gry przez Internet "trochę" im nie wyszedł (polecam lekturę ostatnich wydań „Kącika online" w PE) i w tym przypadku po prostu z niego zrezygnowali. Odradzam zakup WE8 international, bo zwyczajnie nie znajdziesz tu nic, czego nie ma w PES4 (łącznie z tymi samymi błędami).

Pife

WOJNA NA LICENCJE

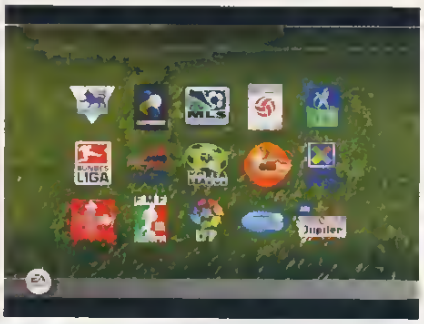
Licencje - słowo-klucz dające nam pewne pojęcie o tytule, w kontekście którego pada. Jeśli gra ją ma, to najwidoczniej developer wybulił grubą kasę, jest więc w jakimś stopniu pewny sukcesu. Co kryje się pod tym magicznym terminem? Umowa ze związkiem lub federacją sportową - ogólnoświatową (FIFA), regionalną (UEFA) lub krajową (NBA, NFL), na podstawie której producent ma prawo wykorzystania określonych dóbr. Czyli oryginalnych zespołów, zawodników, obiektów sportowych, logosów, symboli itd. W przypadku Międzynarodowej Federacji Piłkarskiej sprawa jest o tyle skomplikowana, że zrzeszone w niej państwa scedują na nią prawo wykorzystania wizerunku swojej reprezentacji narodowej (czerpiąc z tego zyski). Nie wszyscy mają na to ochotę (ewentualnie są związani innymi umowami) - stąd znany fenom piłkarskich serii 'syndrom reprezentacji Holandii', w której znajdziemy takich tuzów jak Van Nistelrooy czy Frobaad (Kluivert). Znacznie mniej problemów niesie ze sobą licencja krajowych związków sportowych, choć jak pokazały ostatnie wydarzenia w Stanach Zjednoczonych, wielka o wpływy bywa gorąca.

Zaczęło się od zawarcia przez Electronic Arts umowy licencyjnej z NFL (liga futbolu amerykańskiego), o czym donosiliśmy w poprzednim PE. Była to bezprecedensowa transakcja ze względu na swój ekskluzywny charakter - przez 5 następnych lat EA będzie jedynym dysponentem praw do wszelkich dóbr ligi NFL w świecie gier wideo. Tym samym firma naraziła się Sony (NFL GameDay), Midway (NFL Blitz), a przede wszystkim Sedze (ESPN NFL 2K). Można to odebrać jako swojego rodzaju zemstę za ubiegłoroczną obniżkę cen sportowej sami Segi - niespełna 20 dolarów m.in. za rewalacyjne NBA 2K4 to śmieszne pieniądze. EA nie było w stanie rywalizować na polu cenowym, uderzyło więc z innej strony. Gry sportowe bez licencji są w USA spychane na margines - cios był więc potężny, bo konsolowy futbol amerykański cieszy się za oceanem olbrzymią popularnością. Ale to był dopiero początek wojny.

Take Two, które wspólnie z Segą wydaje najlepszą sportową linię tytułów (na czele ze wspomnianym NBA 2K), zapowiedziało, że w przyszłości zamierza podpisywać długoterminowe umowy ze związkami sportowymi, co pozwoli uniknąć monopolistycznych zapędów konkurencji. Dosłownie 2 dni po tym oświadczeniu spadł grom z jasnego nieba - EA zapewniło sobie 15-letni exclusive (wejdzie w życie w 2006 roku) na korzystanie z marki ESPN, czyli sportowego giganta medialnego, który do tej pory napędzał senę Take Two i Segi.

Ale i to nie powaliło Take Two na łopatki. Po kilku dniach firma podpisała 7-letnią umowę z MLB, amerykańską federacją baseballa. Kontrakt ma również charakter ekskluzywny, ale z pewną klauzulą - dotyczy tylko third-party developerów. First-party developerzy, czyli Sony, Microsoft i Nintendo, mają prawo do korzystania z licencji MLB. Ale Electronic Arts - bo tajemnicą poliszynela jest, że to przeciw nim skierowana była ta umowa - już nie. Tempa rozwoju zdarzeń na rynku nie wytrzymała Sega, która za 24 miliony dolarów sprzedała swoje sportowe studio - Visual Concepts. Nabywcą okazał się dotychczasowy partner, Take Two. Firmy nadal będą współpracować na płaszczyźnie wydawniczej, ale w tworzeniu świetnej sportowej serii Niebiescy nie mają już ochoty partycypować.

Sprawa dotyczy rynku amerykańskiego i dyscyplin, które na naszym kontynencie cieszą się znikomą popularnością, niemniej warto wyciągnąć z niej pewne wnioski. Wyobraźcie sobie, co by było, gdyby EA podpisało z FIFA ekskluzywną umowę. Naginam fakty bo do tego nigdy nie dojdzie - wszak to międzynarodowa federacja – ale daje nam to pewne wyobrażenie na temat tego, co właśnie stało się w Stanach. Pro Evolution Soccer bez oryginalnych nazwisk? "Guplo". [koso]



SCENA PES

PROFILE CZOŁOWYCH GRACZY

Hello! Tawurnie! Na początek kilka spraw organizacyjnych. Po pierwsze, organizatorzy turniejów, którzy chcą umieścić u nas ogłoszenie, proszeni są o kontakt pod adresem papos@interia.pl. Co ważne – powinni się zgłosić najpóźniej miesiąc przed turniejem. Po drugie, wszyscy turniejowcze proszeni są o podawanie zawsze tej samej ksywy, gdyż później są kłopoty w liczeniu rankingu. W najbliższym okresie czeka nas rywalizacja w Poznaniu i na Śląsku, a już za miesiąc będziecie mogli przeczytać relację z podboju stolicy (mam nadzieję, że frekwencja będzie [illegible]. Jeśli macie jakieś [illegible] dowiedzieć [illegible] o

Imię i nazwisko:	Tomasz Cabała	Zbigniew Gorzkowski	Błażej Prędki
Miejsce zamieszkania:	Kraków	Katowice	Zawiercie
Aktualne miejsce w rankingu:	1	2	4
Drużyne:	Włochy	Holandia, Argentyna, Iran	Brazylia
Co sądzisz o naszej scenie i turniejach organizowanych w Polsce?	Scena na pewno idzie w dobrym kierunku - turnieje odbywają się praktycznie co miesiąc. Za najlepsze zawody uważam Mistrzostwa Polski w Poznaniu, a to za względu na ilość osób (ok. 160) i wypełnionych stanowisk (16). Była tylko jedna wada - turniej trwał 2 dni.	Nasza scena się rozwija i mam nadzieję, że tak zostanie. Może kiedyś i u nas powstaną okręgowe ligi, takie jak w Anglii. Na razie turnieje gromadzą coraz więcej Graczy, a i organizacja jest coraz lepsza (hi ARO:). Najlepsze zawody - Krag Cup III.	Uważam, że powstanie sceny polskiego PES-a to świetny pomysł. Co do turniejów – wszystkie, na których byłem, stały na wysokim poziomie. Organizatorzy spisali się dobrze i nawet jeśli pojawiły się drobne problemy, to szybko zostały rozwiązane. Najbardziej udane były Mistrzostwa Polski w Poznaniu. Z wiadomego powodu - zostałem Mistrzem Polski.).
PES6 vs. PES4 - która część jest lepsza?	[illegible] ilości błędów stawiam na PES4.	PES4 [illegible] Konami. Grając w nią dostaję hemoroidów, a ręce trzęsą mi się jak u emeryta. Moja ocena - 7/10. Minusy: bramkarze, schematy, głupie kamo, sędzia, strzały, engine...	[illegible] jest bez wątpienia lepszą częścią, mimo, iż grałem w nią kilka meczów i mam za sobą nieudany turniej w Gliwicach. Wiem, że muszę zacząć trenować, jeśli chcę wygrywać i wrócić na 1 miejsce w rankingu.

OGŁOSZENIA



W dniu 5 marca (sobota) odbędzie się piąta edycja poznańskiego turnieju w PES4 "KRĄG CUP V". Rozgrywki odbędą się jak zawsze w osiedlowym domu kultury "Krąg" przy ul. Dmowskiego 37. Zabawę zaczynamy o godzinie 9:30. Zapisy prowadzone są pod nr tel. 0602 210 327 oraz adresem e-mail: mlogal@kragcup.info (wpisowe wynosi 10 złotych od osoby). Jeśli dostarczysz grę/konsolę/TV - opłata nie obowiązuje (o takim zamiarze prosimy informować osobę prowadzącą zapisy). Organizatorzy postanowili umożliwić Graczom wybór drużyny narodowej lub klubowej. Składy teamów będą uaktualniane zgodnie z ostatnimi ruchami transferowymi. Więcej szczegółowych informacji znajdziecie pod oficjalnym adresem turnieju - www.kragcup.info.

26 marca odbędzie się czwarta już edycja turnieju Olimpijczyk Cup w PES4. UWAGA! Liczba miejsc: 120, zapisy pod numerem: 505 318 335 (GOPA) - zgłoszenia będę przyjmował od 1 marca, więc proszę nie dzwonić wcześniej. Wpisowe wynosi 10 zł. Z opłaty zwolnione są osoby, które przywiozą sprzęt [illegible] proszę o wcześniejszy kontakt). Gramy reprezentacjami i klubami. Adres: Bar Olimpijczyk, Katowice ul. Alfreda 1. Więcej informacji na forum PSX[illegible]. Startujemy o godz. 11:00. Wszystkich serdecznie zapraszamy!



Konkurs

na najlepszy strój



Heuwa wymyślił by wprowadzić na łamy „Kącika..." nowy, comiesięczny konkurs na najlepiej zaprojektowany strój, logo klubowe oraz flagę w Pro Evolution Socer 4. Ale rzecz dotyczy tylko i wyłącznie polskich drużyn klubowych. Swoje zgłoszenia można nadsyłać na kasetach VHS lub na kartach pamięci (oczywiście do zwrotu) na adres redakcji z dopiskiem 'Kącik sportowy - konkurs na najlepszy strój'.

PS. Zdjęcia (cyfrowe również) odpadają z uwagi na słabą jakość.



Listy



No, nie powiem, zima zaskoczyła mnie na całej linii, sprawiając iż do pieca poszło sporo listów ze skrupulatnie tworzonych zapasów. W związku z tym, jak co roku o tej porze, proszę o support w postaci korespondencji ponadplanowej. (...) W poprzednim miesiącu popełniłem błąd, przynajmniej w mniemaniu co niektórych wybierając fatalny "List Miesiąca". Ze zbyt normalny, ze niby co to w ogóle ma być, ze kapa, kiła i mogiła, ze to i tamto. Ludzie czego Wy chcecie? Schematów, szablonów i sztempy? Może jeszcze będę publikował listy nie przekraczające objętością X znaków, bo teraz taka moda w pismach, ze duże bloki odpychają...? Zalcie się, wysyłajcie dmuchane lale z niewybrednymi komentarzami, plujcie na moje fotki drukowane w piśmie proszę bardzo. Ale jak tak dalej pójdzie to na listy będzie odpowiadać Starucha z lochów, a ona nikomu nie przepuszcza, zapewniam. I obakamy, kto się będzie śmiać. Swoją drogą, coraz większymi krokami nadchodzi PE #100. Będzie się działo (...) Dlaczego odnoszę wrażenie, ze coraz więcej ludzi z mojego otoczenia odchodzi od grania? Rodzina, dzieci, codzienne zmęgania z otaczającą rzeczywistością - pogoń za... normalnością. Bagno! Dobra, ja sem nie mam juz zacięcia, aby biegać do kumpli z konsolą, co by po LINKu szarpać naturalnie w otoczeniu walających się butelek z niedopitym piwem, ale nie ma bata - odpalam Tekkena i szarpię, gdy odwiedzi mnie Elvis czy jakis inny świr. Powtórzę zatem apel z poprzedniego miesiąca. POZYTYWNE MYŚLENIE!!! (^_^)d(-_-)b Żegna się HIV-zalatany, mający niecne plany.)

Kontakt: *listy@psxextreme.pl, tel 0696 131 258, a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem "LISTY")*

W tym miesiącu nagrodę otrzymuje:

Kamil Świetlik, Warszawa



Mariusz Ciski, Ruda Śląska

PRYWATA

Wity. Driver 3 na mnie? Ci się nie spodobać! Shox też tylcnęłeś? Nie to zelżenie się ze mnie! Stuntcat 3. Tekkenem mahenhal. Adiem. zamiast się wykręcać ciągi zbiorz kupon i wal do sklepu! Bo już nudzi mnie wysłuchiwanie zapewnień z Twojej strony o kupnie konsoli... Ile to można? Będzie już 8 lat, bleble! Pieskacz, Warszawa. proszę bardzo, spróbuj szczęścia tworząc Zielonym Gerg. może tek może n a. Ja się nie wtrącam. Dzięki Łódź, chłopaq, fowcy skór już szykują na Ciebie drzeszczaką. Ilam, Dzięki runi

RÓB TO!

"[...] Dwadzieścia jeden wiosen mam już dawno za sobą. Moje znajomość z konsolami zaczęła się jakiś czas temu, czyli trochę ponad połowę życia. Zaczęło się od czarnej gry telewizyjnej "Rambo", z niezapomnianym dla mnie River Raid. Później poleciało juz jak po sznurku - parę wersji konsoli Nintendo łącznie z pistoletem i dużą ilością ulegających ciągłej rotacji kartridży. Następnie pojawiły się 2 rodzaje Pegasusa, z których ten drugi, nowszy model pamiętam bardzo dobrze przez to, ze przy zakupie dostałem jeko bonus Złotą piątkę i świetne Micro Machines. Po tej konsoli moja przygoda z konsolami zawisła na dłuższy czas na kołku, aż do zakupu (ok. 4 l temu) używanego PSX'a, który przykuwał mnie do telewizora, ale tylko od czasu do czasu. Mimo długiego moim zdaniem okresu "znajomości" z konsolami nie byłem w temacie gier i nowinek sprzętowych na bieżąco. Po prostu lubiłem czasami poszarpać w Gran Turismo i tyle.

Rok temu, w grudniu, po wakacjach spędzonych na prawie codziennym graniu na PS2, w mojej głowie zapadła decyzja o zakupie owej konsolki, którą niemal natychmiast wprowadziłem w życie (podobnie było z tym listem). Przy zakupie dostałem w ramach bonusu kilka gier (tak jak kiedyś Złotą piątkę) i było świetnie, ale nie byłem (i nie jestem) wymiataczem, który przechodzi na tryb Zombie zeby przejść "na raz" GTA: Vice City. Nadal konsolę uruchamiałem sporadycznie. Z jednym wyjątkiem - Def Jam: FFNY. Tę grę skończyłem w ciągu 2 dni, z krótką przerwą na sen. Strasznie mnie ten tytuł wciągnął, aż sam się zdziwiłem bo wolę gry a'la Killzone. Zacząłem myśleć, ze ze mną coś jest nie tak i dzieciniejeje na starość "bawiąc się" w gry TV. Miał na to wpływ całe moje otoczenie: o rodzicach nie wspomnę, ale chodzi mi o kumpli, nawet tych samych, z którymi jeszcze rok wcześniej grałem w np. GT i było zeje**cie, a PSX y ieżą u nich zakurzone w szafach. Przychodzą, patrzą na plakaty, rozłożone gry i z ironicznym uśmiechem kręcą głową, mówiąc "Ej, stary, gry w tym wieku...?"

Do zmiany samooceny i pośrednio napisanie tego listu skłoniła mnie debata telewizyjna (zeuważona przypadkiem) na temat brutalności zawartej w grach, z której utkwiło mi wypowiedź waszego kolegi po fachu, z jakiegoś czasopisma komputerowego. Odpierając zarzuty któregoś z psychologów, mówił że gry ogólnie, wbrew przyjętemu rozumowaniu, nie są tworzone dla dzieci. Ze oczywiście istnieje osobna gałąź przemysłu growego, zajmująca się produkcjami dla dzieci właśnie, np. powstających na bazie nowych kreskówek, ale ogólnie można przyjąć, że tworzone są dla odbiorcy dorosłego. Na poparcie teori pani psycholog, ze gry wideo mają zły wpływ nawet na dorosłych, oczywiście etakującej gry, jakiś koleś z widowni przedstawił przebieg jakiejś gry. Był to "symulator psychopaty", w którym można było obejrzeć powtórkę wykonanej przed chwilą, wymyślnej egzekucji. Szczerze stwierdzam, że je bym nie chciał tej gry nawet za darmo. Co do złego wpływu gier, z autopsji stwierdzam, ze takie zjawisko nie występuje, raczej uważam, ze gry poprawiają koncentrację i zdolności manualne. Jednak psychologiem nie jestem, więc moje zdanie nie jest autorytatywne i dotyczy tylko mnie.

Konkluzje wyciągnąłem takie: jeśli lubisz coś robić, w miarę dobrze Ci to idzie i sprawia przyjemność - rób to dalej i nie zwracaj uwagi na nikogo (H. warto dopisać "jeśli nie wyrządzasz przy okazji nikomu szkody"), kto chce przekonać Cię do przyjęcia narzuconego przez siebie zdania. Po prostu rób to dalej. Miej w d***e hejterów i zawistnych k****ów, rób swoje, bo średniowiecze już za nami! [...]" ???, Gorlice

HIV: Nie miałem okazji oglądać rzeczonej debaty, ale słyszałem o niej, gdyż trafiła ne języki zainteresowanych. Po raz kolejny uświedczyłem się w przekonaniu, że specjaliści, nawet najbardziej poważni, nie mogę się wypowiadać w kwestiach, w których nie mają doświadczenia. Cóż może powiedzieć nt. gier wideo "pani psycholog", która naczytała się opracowań ludzi podobnych jej samej, popracowała nad przypadkami skrajnymi, empirycznie mamtum nie doświadczając? Aktualnie piszę tekst nt. brutalności gier dla pawnego poważnego magazynu kolorowego i z pewnością podeprę się argumentem, ze idąc tym rokiem rozumowania wypada założyć, ze kino jest "be!", gdyz Hollywood i Bollywood to jedno, lecz ich pochodną stanowią pomosy powszechnie dostępne i mogące wywrzeć niezatarte wrażenie na kilkuletnim szczylu, który "przypadkiem" załączył odtwarzacz. Filmy animowane tez mogą być 'be!' - hentai czai się na leka na każdym kroku, a Japonia to już w ogóle kolebka zboczków i zio wcielone. Zelosne kumanie. Przytoczę przy okazji list niejakiego Wesolego Kombajnisty ze Strzelina, wymownie poentujący podjętą kwestię: "Zauważyłem negatywny wpływ telenowel brazylijskich na starsze panie. Otóż ferie musiałem spędzić u babci. Zawsze gdy oglądała te swoje **Zbuntowene Gwidony** czy jak im tam i pojawiał się jakis zły pan, to z ust babci dało się słyszeć **Co za skur*****, gdybym go dorwała, to bym mu nogi z du** powyrywała!!!** I to niby gry powodują agresję.)

STYLOWE GRANIE

"[...] Gadaliśmy z kumplem o stylach. Wiecie, styl może mieć artysta, DJ, nawet polityk i tak doszliśmy do wniosku, ze Gracze tez mają rózne style gry. Na przykład ja bardzo lubię strzeleniny wojenne, ale nigdy (no, prawie) nie zabijam w nich cywili. Naprawdę. W Shellshock: Nam'67 zawsze bierze mnie jakiś sentyment, żeby ratować i nie terroryzować "żółtków" biegających po wioskach. Z kolei kumpel (hi Beldo!) ma taki styl, ze drze ryja, gdy pojawia się jakieś niebezpieczeństwo albo zadyma. Mówi, ze się wczuwa, ale ja tam myślę, ze po prostu panikuje. Fajnie odkryć, ze w tę samą grę można szarpać na różne sposoby. Grunt to mieć stajla! [...]"

Tomek "Kostman", Tychy

Myszaq. Racja, racja. Ściera np. ma takiego styla, ze świruje i prawie puszcza pawla przy złozonych shooterach FPP (ze niby taka parspektywe działa na niego jak rollercoster [Ś parspektywe w TimeSplitters FP po 5min. mnie rozkleja na łopatki - serio]). Kali z kolei kwiczy na widok dwuwymiarowych samurajów wyrzucających z siebie potężne fireballe. Co ciekawe, kiedyś przeprowadzono badania (o ile się nie mylę, zrobiło to EA wraz z jakimś innym wydawcą/developeram) i okazało się, ze niemal 80% Graczy sprawdza w strzelaninach i szeroko rozumianych grach akcji, czy można rozwalić pałętające się po lokacjach zwierzęta, jeśli takowe zostaną tam wrzucone. Niazle. Nic dziwnego, ze w takim Fable można potrenować kopanie kur na odległość. Widać programiści potrafią być otwarci na Graczy o różnych stylach gry!

NO MOWA!

"[...] Witam Szanownego HIV'a. Piszę do Ciebie, bo chyba za mocno zapomnieliśmy o MGS2 - grze, która uczyniła nas lepszymi:). Mam dla Ciebie pawną historię, która nie wnosi nic nowego, ale chcę aby cała Polska, cała Europa, cały świ... No dobra, wystarczy wstępu. Jedziem ze śledziem. Grałem w MGS2 i byłem w okolicach walki z Fatmanem. I nagle, nagle, nagle nagle, yyy... Nasze mnie ochota. Ochota na wysłuchanie końcowej piosenki panny Riki i ta sytuacja pokazuje prawdziwe oblicze dzieła Kojimy. (H. No, korelacja po zbóju.) Wystarczyło że wyłączałem rozmowy przez Codec i filmiki. Po 2 godzinkach w moim domu rozbrzmiewało "I can't say goodbye to yesterday". Nie wiem jak Ty i inni, ale je nie spotkałem się z grą, w której omijając przerywniki mogę dojść do końca i zrealizować pragnienie:). Wniosek? Numero uno: Metal 2 jest świetny, ale krótki, e numero due: yyy... Ten-tego, e tam mówiłem, ze to nic nowego i nie wiem. Mam nadzieję, ze często nie dostajesz takich listów, bo musiałbyś się powiesić, ale jeden nie zaszkodzi. Natłok wrażeń i emocji w moim opowiadaniu jest porażający! Czytelnicy i Redakcjo, moje histone, mimo że ciężko w to uwierzyć, zdarzyła się naprawdę. Pozdrawiam! (...) Podaję adres, bo wiem, ze Cię korci, aby wysłać nagrodę:) [...]"

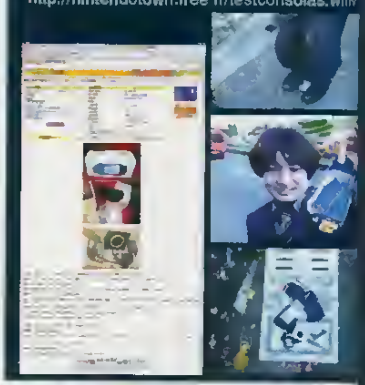
Andrzej, Zielona Góra

HIV: Nie tyle korci mnie, co po prostu muszę wyrobić normę,) Ale opnę się pokusie i nagrodę przyznam komuś innemu. Natomiast Twój list niech służy za przestrogę dla innych: nie mesz o czym pisać, to nie pisz.

JEDNA MNIEJ...

"[...] Piszę do Ciebie, bo muszę wyładować ne kimś swoją złość. Właśnie obejrzałem filmik, na którym kilku żółtków rozwala nową, piękną PSP (http://mgo.sorobangeeks.com//news_pics/133/psp_cassee.mpg). Wy nie mogliście umieścić testu tej wy***istej konsolki, bo zabrakło jej w sklepach, podczas gdy oni po prostu ją sobie rozwalają, nie patrząc na to, że tysiące wygłodniełych Graczy nie może się doczekać premiery! No, aż rozporek się otwiera, by obiać im głowy żółtym moczem! Sorry za te ostre słowa, ale inaczej nie da się zareagować na to świętokradztwo. Pozdro dla całej ekipy PSX Extreme! Czekam na test PSP! [...]" matkot, e-mail

Ś: Po wnikliwym dochodzeniu, które przeprowadził Loki, okazało się, że chłopaki prowadzą stronę www.renpou.com (ponoć dotyczącą epecyfikacji różnych programów i sprzętów - tak mówi Loki, więc trzeba mu wierzyć na słowo). PSP, które zostało rozwalone na dokładnie 12 części (trzeba zauważyć, że wyjątkowo długo się trzymało, co dobrze świadczy o odporności konstrukcji), wystawiono na aukcji i obecnie kwota licytacji sięgnęła na ponad 30 tys. jenów (to ponad tysiąc złotych). No i co, głupio Ci? Teraz już wiesz, jak zarobili na RX-8, którą jeżdżą na tym filmie. (...) A co powiecie na to: http://nintendotown.free.fr/testconsolas.wmv



OBROŃCA "Z URZĘDU"

"[...] Ostatnio wygrzebałem artykuł z PE#65 dotyczący konsoli PSX oraz Sony. Firma nie mająca żadnego doświadczenia w dziedzinie gier potrafiła w stosunkowo krótkim czasie stać się liderem na rynku, odbierając ten tytuł Nintendo. Dowodzi to, że nie można być niczego pewnym - dziś zapewne Big N żałuje, że nie chciało

LIST MIESIĄCA

REFLEKSJE I PRZEMYŚLENIA



Witam! Na wstępie mojego listu pozdrawiam całą redakcję PE. Piszę ten list, ponieważ czuję, że muszę w jakiś sposób wyrazić swoje uczucia i z kimś się nimi podzielić. Wybór padł na Was, moi drodzy. Według mnie jest to tekst "refleksyjno-przemyśleniowy", dot. magii i potęgi wspomnień, dokładnia obrazuje piękno chwil, ukazuje wspaniałość FFX i nie tylko... Nie mamuję już więcej czasu i miejsca na ten (poniekąd) zbędny wstęp i przechodzę do konkretów ..

Głuche cisze. W mym azylu brak żywej duszy daje mi spokój, komfort i bezpieczeństwo. Po chwili daje się słyszeć delikatne dźwięki swobodnie wydobywająca się na zewnątrz i z taką samą gracją wbiegające do mych uszu. Układ kilku prostych dźwięków powstał tylko po to, by po chwili krótkiej jak nikłe życie krwawiącego motyla zmienić się w boską melodię, niebo z mych snów. Słyszę... Słyszę jak ta muzyka pieści ma zmysły najdelikatniej jak potrafi, najdelikatniej jak tylko może, e jednocześnie jak najdobitniej. Taaaaak... Unosząc brwi nie widzę szarości dnia codziennego. Spoglądam na szklany ekran, ucieczkę i wybawienie od smutku, żalu, bólu, cierpienia, nienawiści i innych negatywnych uczuć otaczających każdego człowieka stąpającego po tym nędznym padole łez. Na ekranie mogę ujrzeć dwie dziwnie ubrane postaci - dziewczynę i młodego chłopaka. Oboje stoją zanurzeni do pasa w wodzie, na której to unoszą się piękne lilia, a bujna roślinność otacza całe jeziorko. Widzę .. Widzę to wszystko i nie mogę wyjść z podziwu i zachwytu, który gości we mnie do dziś od czasu tej pamiętnej chwili. Teraz pobudzone tym pięknem ma oczy patrzą jak dziewczyna roni błękitno-kryształowe łzy i po chwili chłopak delikatnie obejmuje ją, przytulając zapewne najczulej jak potrafi... Po chwili para całuje się i wciąż się całując odpływa w dal i w dal odpływam za nimi, wiedząc że nigdy tu już nie powrócę. Sielanka i szczęście muszą kiedyś skończyć, nic nie może przecież trwać wiecznie. Gdy tak siedzę przepełniony uczuciami nie myślę o mej marnej egzystencji. Liczy się tylko ucieczka do innego świata, oferującego znacznie więcej przyjemności niż ten, w którym żyjemy. Nie chodzi mi tu o hedonizm, lecz o postawę podobną do tej, którą reprezentowali epikurejczycy. Uczyli oni jak żyć, by stale odczuwać przyjemność, jednak chodziło w tym bardziej o unikanie bólu i cierpienia, niżli o aktywne poszukiwanie rozkoszy. Wracając do tematu, Ja czuję... Czuję to wszystko, oglądając ten cudowny spektakl. Ma dusza, me serce, mój umysł - praktycznie całym mym ciałem mogę odczuć przyjemność płynącą z uczestniczenia w tym przedstawieniu. To wszystko napawa mnie nadzieją i pomyślnością, spokojem ducha i wytrwałością. Carpe diem - myślę, nie martwiąc się o nic, o co mógłbym się martwić. W momencie, w którym stałem się częścią tego arcydzieła nie myślę o życiu, ja żyję chwilą właśnie. "Wszystkie rzeczy mają swój czas, e swym zamierzonym biegiem przemija wszystko pod słońcem", niestety. Jednak wiem, że pozostanie mi wspomnienie. Nieśmiertelne i niezniszczalne wspomnienie, dzięki któremu w mej pamięci będę mógł odtwarzać miliony raz ten moment. Moment, który będzie trwał wieczność, gdyż zapomnieć o nim nie chcę, e wiem, że panem losu swego jestem sam. Staram się myśleć optymistycznie. Chciałbym, żeby to wszystko czego w tym momencie doświadczam trwało w nieskończoność, ale nie jestem wszechmogący. Nie jestem Bogiem. Nie potrafię zmienić biegu czasu, nie potrafię kształtować rzeczywistości, ale istnieje pewna piękna rzecz - wspomnienia. Często wracam myślami do dawnych przeżyć, do beztroskiej przeszłości, której już nigdy nie odzyskam. Utraciłam ją, jednak wciąż potrafię odtwarzać jej fragmenty w mym umyśle. Wspomnienia - ten niematerialny byt, który stał się mym wybawieniem i potępieniem jednocześnie. Nie mogę pogodzić się z tym, że nigdy już nie wrócę do tamtych przeżyć. I choć mogę to wszystko powtórzyć, to i tak nie będzie to samo... Prawdziwy i niezapomniany był tylko ten pierwszy raz... Smutne, ale prawdziwe, niestety. Kończąc chciałbym podsumować to tak "Mors ultima linea rerum", lecz "Non omnis moner". Oznacza to, że śmierć jest kresem wszystkiego, ale nie wszystek umrę. Może pierwsza sentencja ma lekko pesymistyczny wydźwięk, ale druga daje nadzieję na to, że coś po mnie pozostanie a dobrze wiem, że ze mną pozostaną idyllyczne wspomnienia, których nie utracę nigdy... Czyż to nie wspaniałe? [...]"

Kamil Świetlik, Warszawa

HIV: Doprawdy, rozpłynąłem się czytając Twój list. Nagroda już do Ciebie sunie, gładko niczym po tafli wody.

współpracować z Sony. No dobra, ale do czego zmierzam? Jak wiemy, historia lubi się powtarzać. Chodzi oczywiście o Microsoft i Xboxa. Pamiętam, jak wszyscy jechali po Xboxie, że to będzie PC, a nie konsola, że jesteśmy na "nie" itp.

Ś: A ja znam takich, co głosili, że pokażą publicznie sutek, jeśli Xbox okaże się lepszy niż PS2. Sam Jak mu tam było... HIV, czy jakoś tak równie głupio [HIV: Szmato, szatap!].

I co? Obecnie Xbox jest solidnym konkurentem dla PS2 i choć już nie wygra batalii tej generacji, to jednak sprawa jest otwarta w przypadku starcia PS3 i Xboxa 2. Bill wie co robi, tankując tyle floty w X-a. Przygotowuje sobie fundamenty pod lądowanie następnej pładormy, którą, jak sądzę, zaskoczy nas wszystkich. Zrobi coś odjechanego, spektakularnego i innowacyjnego. Już teraz na polu online Xbox radzi sobie lepiej niż PS2. (. .) Możecie się z tego śmiać, ale przypomnijcie sobie, jak wszyscy naśmiewali się z Microsoftu, zanim zagrali w Halo, albo jak wszyscy zlewali z Sony przed premierą PSX.

Ś: Ty taz pamiętasz? Hm, niech sobie przypomnę. Tak, pamiętam jak pani od polskiego napisała na tablicy temat "Sony może sobie naskoczyć z tą swoją konsolą". Ale był zlew w klasie. Tekiemu jednemu Japończykowi (bo Japończyków to my mieliśmy siedemnastu w klasie) to pękł brzuch ze śmiechu i musieliśmy go zszywać na ZPT. Co, że niby jaja sobie robię? No tak, bo oczywiście nikt w Polsce się z Sony nie śmiał. A to dlatego, że o PSX-ie nikt nie miał zielonego pojęcia - ludzie grali na Amigach, Pegasusach i 486DX. W Japonii, owszem, "zlewali" z Sony, ale robili to przede wszystkim prezesi firm, z którymi Sony chciało nawiązać współpracę (głównie na płaszczyźnie software'owej). Potem było im głupio, gdy zobaczyli realtime'owego Rexa i spojrzeli na wyniki sprzedaży konsoli. Od tamtego czasu chyba już nikt w obecności Sony nie mówi "to niemożliwe". A ze Bill Gates cieszy się również sporym autorytetem, osobiście nigdy nie wątpiłem, że z Xboxa coś wyjść musi. No i wyszło (...) Nie sądzę, żeby następne platforma Microsoftu, która prawdopodobnie pojawi się w USA jeszcze w tym roku, była innowacyjna. Bill nie robi nowatorskich rzeczy, a raczej doskonale zestawia już istniejące i sprawdzone elementy, całość pakując w dobrze funkcjonującą machinę marketingową.

Przyznam szczerze, że należę do fankiubu Sony i tylko jemu pozostaję wierny, choćby nie wiem co Xbox oferował. To że konsola mnie nie przekonała (i już chyba nie przekona) nie znaczy, że muszę jak wielu Graczy gnoić Xboxa i wmawiać sobie, że PS2 ma większy potencjał.

Ś: Uff, no wiesz, e ja już myślałem, że Ty jesteś po stronie tej brzydkiej czarnej konsoli z zielonym okiem. Ze chciałbyś sobie pyknąć w te wszystkie beznadziejne gry, z Halo 2 włącznie. Widzę jednak, że ten cały elaborat miał jakiś głębszy sens. A co do wojny międzykonsolowej, o której piszesz w dalszej części listu – jakiś czas temu zauważyłem, że ludzie przestali chrzanić 3 po 3, że niby Xbox jest pecetem i nie ma fajnych gier. Mało tego, od dawna nie spotkałem się z przypadkiem, by któryś z moich znajomych kupił PS2 widząc na własne oczy, jak poczyna sobie Xbox. Świat się zmienia...

Zamierzam nabyć PS2 (po raz drugi - ostatnia, przerobiona konsola się zepsuła).

Ś: Dlaczego mnie to nie dziwi?

Niestety, teraz to również będzie wersja zmodyfikowana, więc mam parę pytań [...]"

Krzyaztof, Liszki

Ś: Cóż... I tutaj autor strzela serią pytań dotyczących awaryjności PS2, płyt CD, lasera, kosztów naprawy itd. Odpowiem krótko, nie wgłębiając się w szczegóły. Przerobiona PS2 jest jak los na loterii. Nie istnieje w 100% pewna przeróbka ani jakakolwiek forma modyfikowania konsoli, która nie wpływałaby na zwiększenie jej awaryjności. A ponieważ na serwisie pogwarancyjnym robi się teraz niezły biznes, totez jeśli nie macie zaufanego elektronika, przygotujcie się na wydatek sięgający połowy wartości samej konsoli, bo większość "specjalistów" wymienia od razu cały laser (300 zł w plecy i cześć).

PARADOKS?

"[...] Siemkał! Mam do Was pytanie. Skoro nienawidzicie komputerów i wyznajecie tylko konsole, to dlaczego macie swoją stronkę internetową? Żeby nawracać innych...? [...]" ???, ???

HIV: Zapewniamy Cię, iż gdyby była możliwość powieszenia i moderowania strony WWW z poziomu konsoli - tak byśmy uczynili. Swoją drogą, kto Ci naplótł bzdur, że niby nienawidzimy komputerów? Ja na ten przykład wolę grać na konsoli (w większość gatunków gier, co podkreślam z uporem maniaka), ale od komputera jako takiego jestem poważnie uzależniony i nie wstydzę się tego.

ZAMASKOWANY WĄŻ

"[...] Niedawno (PE#89) zamieściliście playtest MGS3: Snake Eater i wszystko ładnie, cacy, tajnie, tylko czemu u licha tekst nie zawierał żadnej oceny? Tak ważna i kontrowersyjna gra, Koso z Myszaqiem tyle o nie nawijają, a nawet nie zechcieli zasugerować, jakie wystawiliby oceny. Co to ma być?! [...]" Piotr W., Bielawa

"[...] Wpatrywałam się w zabudowanie widoczne na pierwszej stronie playtestu MGS3, wcześniej sprawdziłem sam koniec tekstu i muszę powiedzieć, że byłem ostro zaskoczony! Niezły numer! Taki wkręt dla bardziej kumatych/wtajemniczonych. [...]" sam_83, e-mail

Myszaq: Tego typu opinii było naprawdę sporo. Pewne smaczki związane z układem grafiki towarzyszącej obszernej zapowiedzi Snake Eater przypadły wam do gustu. I bardzo dobrze. W końcu Sneke to mistrz kamuflażu. Oceny Moi Drodzy były! Ha!

WHAT DA F**K?!

"[...] Helo! Na wstępie zapytam Cię, jakim cudem "Listem Miesiąca" w poprzednim numerze PE (#90) został list niejakiego Bartosza S. z Dupska (czy jakoś tam...)?

H: Każdy ma w życiu chwile słabości,).

Naprawdę mnie to zdziwiło. Zwłaszcza że nie byłeś (takie przynajmniej odniosłem wrażenie) w jakiś pozytywny sposób zeskoczony tym, co pan Suchowiecki napisał. Nie rozumiem. Kiedyś listami miesiąca zawsze były wypowiedzi oryginalne, a przynajmniej ciekawa lub wesołe. Tekich tematów jak we wspomnianym liście staram się unikać. A może to tylko mnie męczy ta sytuacja? Mam na myśli różnych samozwańczych hardcore'owców, maniaków, "prawdziwych" graczy, itp.

H: We wstępie do bieżącej odsłony "Listów" wyjaśniłem, skąd taka decyzja.

Na wielu forach internetowych dotyczących gier prym wiodą gimnazjaliści/licealiści, którzy poza graniem świata nie widzą i pod osłoną anonimowości jaką zapewnia Internet jadą z góry na dół po wszystkim i wszystkich.

H: Na ten temat również się wypowiedziałem, zresztą na łyle "niepopularnie", iż po dzień dzisiejszy otrzymuje SMS-y z pogróżkami.

Ostatnio miałem trochę więcej czasu i pomyślałem, że sobie pogram w Diablo II na Battle.Net (pewnie zaraz poleci mięcho, bo gram też na PC...) Chciałem się przyłączyć do druzyny, ale jakiś kozak stwierdził, że jestem lamą, mam cienką postać i on z clotami nie gra itd. Co najlepsze, później słyszę (tzn. czytam), jak ten koleś pisze do kogoś, że musi iść, bo mama każe mu uczyć się na próbny egzamin gimnazjalny! Litości! A to tylko czubek góry lodowej. Tacy "hardcora'owcy" nie rozumieją, że nie mogę siedzieć całymi dniami i nocami przed kompem (aw. konsolą) i "pakować postać". Taki kTOŚ nie pojmuje, że można studiować, pracować i nie mieć czasu... I ta sprawe nie dotyczy tylko środowiska blacharzy! Bo biorąc sobie do serca treści listów z kilku(nastu) ostatnich numerów PE "muszę" dojść w końcu do wniosku, że je ze słowem "Gracz" mam niewiele wspólnego! Ba, może nigdy nie miałem! Bo dle mnie granie to od zawsze była przyjemność. Niewaźne czy grałem na konsoli czy na PC. Po prostu czerpałem (i robię to nadal) jak najwięcej radochy z grania i nie musze przy tym dorabiać sobie do tego wszystkiego zadnej ideologii, kodeksu, przykazań i Bóg wie czego tam jeszcze [...]" Mateusz, Głuchołazy

I słusznie, Mateusz. Mnie, szczerze powiedziawszy, nie bawi cała otoczka wokół gier wideo. Dla mnie najważniejsze jest to, co wytwarza się na linii je-konsola po odpaleniu tej drugiej. Być HC na siłę? Porazka. W pewnym momencie życia pojawiają się obowiązki i trza w pierwszej kolejności zarobić na chlebek, niestety. Grunt to jednak nie przestawać wierzyć w to, co się robi i nie zarzucać na dobre swojego hobby, bo to leszczarskie!

W OBRONIE PC

„[...] Najpierw pochwały: robicie niezłą gazetkę, ale czasem leciuteńko przeginacie (jeki normalny, pracujący człowiek ma czas na GTA:San Andreas?). Ogólne wrażenia bardzo pozytywne, a przy komiksach normalnie sikam ze śmiechu (gorzej, gdy jadę akurat busem do pracy). Dobra, młodu na Wasze uszy trochę polałem, norma wyrobiona, to przejdę do meritum.

Ś: Zaczekaj. Lubię młód. Mógłbyś mi jeszcze ze dwa słoiczki poleć, e je bym sobie zrobił takie rynienki na uszach! Zresztą niewaźne. Co tam jeszcze masz...?

Do napisania tego listu skłaniałem się od dłuższego czasu, ale czarę goryczy przepełnił list "Samokrytyka" opublikowany w 90 numerze waszego pisma. Otóż od pewnego czasu zauważam taką śmieszną skłonność do jechania po konsolach, e w przypadku konsolowców - jechania po PieCach.

Ś: Powiadasz, że ostatnio to zauważyłeś? Przepraszam, czy w Twoim pokoju załamuje się czasoprzestrzeń?

Listy - skrzynka



O ile pecetowców rozumiem i wybaczam im (nie znają tematu, więc ich wypowiedzi nie należy traktować poważnie), o tyle konsolowców już nie - śmieszą mnie i denerwują zarazem. Nie będę wspominał o "wspólnych korzeniach" (każdy miał w dzieciństwie styczność z Commodore, Atari, ZX Spectrum, Amigą), nie będę im wyjaśniał szerokiej gamy zastosowań komputerów stacjonarnych i tego, że są one doskonałymi narzędziami do wielu zadań. Powiem jedno: każdy gra na tym, na czym chce, i w takie gry, jakie mu się podobają (albo na co go stać). Ważne, aby Gracze byli Graczami, a nie peesdwójkowcami, czy iksboksowcami, prawda?

Ś: Right

Poza tym wiele gier na PieCe to konwersje z konsol, kilka gier na konsole to konwersje z PieCa, więc czemu PieC ma być tym złym ogniwem? Dlaczego taki wypasiony pecet za 4500 zeta ma być gorszy od GBA SP? Je sam mam w chacie PS2 (od ponad półtora roku) i zastanawiałem się nad zakupem dodatkowej platformy. Tak sobie myślę: Halo, Star Wars: KOTOR i takie tam. I kalkuluję, rozglądam się po sklepach: ne samego Xboxa wydam 800 zeta, gry to wydatek rzędu 250-300 zeta każda, e ponadto kazdy pad to 150-200 zeta. Razem 1300-1400 zeta (nie licząc innych akcesoriów). Złożenie kompa to 1000-1100 zeta, e ceny gier są kilkakrotnie niższe (Halo po 100 zł, KOTORa zakupiłem za 70 zł).

Ś: Kolego, nie siej zamętu w młodych umysłach. A kysz X-a mozne dostać w cenie o 100zł niższej, to po pierwsze. Po drugie, Halo za 300zł to spora przesada, wiesz? A ja widziałem miesiąc temu Tekken Tag Tournament (PS2) za 216 zł. Po co przepłacać, skoro Halo mozna kupić za 100 zł, a nawet 50 zł (używany)? Całość zamknie się zatem w kwocie ponad 900 zł. Zraszta wiele wskazuje na to, że po targach E3 (ewentualnie europejskich Games Convention i Game Stars Live) czyli w okolicach wakacji, konsole staniejo do około 400 zł.

Poza tym obracam się w takim środowisku (best of the best, mozne by powiedzieć), gdzie większość ma i PieCa, i PS2, e nawet jeśli nie ma, to rozumie drugą stronę. Czasami robimy sobie nasiadówki u jednego z nas i szpilamy w co się da (nie mówiąc o spozywaniu %). Jeśli te argumenty dalej nie trafiają do "zagorzałych konsolowych maniaków", to znaczy, ze im nie chodzi o samą "sztukę grania", ale o pochwalenie się, do jakiej „grupy społecznej" się nalezy. Jeszcze taka myśl końcowa: podejrzewam, że przemowie przez nich zazdrość, że innych stać na dwie platformy, a ich nie.

Ś: Skromnie powiedziane, szczególnie z tym "best of". Gracze skaczą sobie do oczu, bo są przekonani o swojej racji co do wyższości platformy którą posiadają, a ze posiadają najczęściej tylko jedną, krytykują inne (niekoniecznie PC). Kazdy myszka ewój ogonek chwali.

PS. Ściera, pamiętasz sesję zdjęciową do artykułu o grach szpiegowsko-skradankowych? Kim była ta lola przy Jamesie Bondzie?! Chcę jej telefon (mam nadzieję, że moja laska tego nie przeczyta)! [...]
Łukasz, e-mail



Ś: Tak się składa, ze ta lola to moja zona. Ona tez pogrywa ne konsolach (wyscigi, PES4, Tekken 4...), a dodatkowo pod naszym czujnym okiem zajmuje się oprawą graficzną magazynu. Telefonu nie dam - zamiast tego masz laseczkę z Playboy: The Mansion (napisałeś mi, ze chcesz, więc się nie wykręcaj). Niech Ci Twoja laska wygarbuje skórę, hehe.

KOBIETA I JEJ PATELNIA

"[...] Cześć i czołem. Piszę, bo mam ważną sprawę. Chodzi o przyszłość swiata i dziewictwo księzniczki. Dlaczego nie podaliście, jaką patelnię kupił Star? Gdybyście to zrobili, tysiące fanów w całej galaktyce kupiłoby następnego dnia patelnię z lepszymi parametrami i lepszą baterą ochronną, czy jakoś tak...

Myszaq. Dla przypomnienia - Star został namierzony miesiąc temu przez jednego z Czytelników podczas kupowania patelni. Pytanie, czy patelnia miała mu pomóc uratować jakąś księzniczkę i chronić jej dziewictwo po wsze czasy, pozostawiamy otwarte. Bo zdanie, ze Star kupił patelnię, by zgnieść kilka jaj nie moze nam jakoś przejść przez gardło.

A tak z innej beczki (e czemu nie wiadra?). Coś mi się staio. Konsolę mam od dwóch lat i do tej pory grałem tylko w Tekkena, DMC, FFX, PES, ale tak z doskoku - raz na tydzień przez godzinkę (no, w Jak 3 grałem 2 godzinki). Teraz jestem w liceum i zamiast się uczyć, piszę do Was list i już złozyłem pre-ordery na MGS3 i DMC3. Nie wiem, o co chodzi (...). Teraz nie mogę się doczekać marca, gdy dostanę swoje wspaniałe gry. A swoją drogą, czemu nikt nie pomyślał o tym, żeby fane były w marcu? A tak przez dwa tygodnie wolnego mogę grać tylko (a może aż) w GTA: San Andreas. [...]"
Karoline vel Nimloth, Trzebnica

Myszaq: Wiedra, beczki, patelnie... Kobieto, Ty do kuchni szoruj, bo jakoś chyba bardziej Cię tam ciągnie, ghe, ghe! A odnośnie MGS3 mozemy juz śmiało powiedzieć, że tan odcinek serii spotkai się z jednogłośną opinią Graczy z całego świata - Kojima wrocił na wysoki, dający po bani poziom. Myślę, ze DMC3 tez zmaże wpadkę drugiej części przygód Dantego. San Andreas na farie? Huh, to albo w fene będziesz spędzała 24h przed konsolą, albo będą one trwać pół roku!

ZNOWU PC

"[...] Witam! Piszę do Ciebie, bo chciałbym się podzielić z ogółem ludzi, którzy nazywają się Graczami, kilkoma refleksjami. Zanim jednak zacznę, chciałbym opowiedzieć swoją historię (oczywiście w skrócie). Jestem na tym świecie blisko 18 lat, zaczynałem grać na sprzęcie o tajemniczej nazwie "Gry Telewizyjne". Później była Amiga 500 (sprzęt, który najlepiej wspominam), po której w me życie wkroczył PieCyk. Dopiero od kwietnia ubiegłego roku mam PS2. (...) Dlaczego większość Czytelników uważa, że Gracz szarpiący na PieCu jest gorszy? Dla mnie i moich kumpli nie istnieje podział na konsolowców i pecetowców - są tylko Gracze. Moim zdaniem nie liczy się sprzęt, tylko gry, a wiele osób o tym zapomina. Są tylko tytuły dobre i złe. Dla przykładu - był u mnie ostatnio kumpel i graliśmy całą noc w Burnout 3, z kolei na nocce u niego zagramy w Heroes of Might and Magic 3 (bawić będziemy się równie dobrze jak przy PS2). Śmieszy mnie, gdy słyszę, że ktoś kocha konsole (jako urządzenie, to tak, jakby ktoś kochał magnetowid), bo je kocham gry (to tak, jakbyś kochał kasetę VHS – dop. Kosol) i sposób, w jaki konsola dostarcza mi radości w ich odbiorze.

Ś: Dotychczasowy wywód dobrze Ci idzie. Jestem tego samego zdania i dlatego postuluję o zakończenie tematu "konsola lepsza od PC" choćby tylko z jednego błahego powodu – to już jest nudna. Bleee.

Uważam także, że nie zazna radości z samej gry ten, kto tak naprawdę nie grał choć przez jakiś czas na PieCu. Dlaczego? Ponieważ mając komputer trzeba go ulepszać. Jestem ciekaw, czy któryś z Czytelników wie, co to znaczy grać na minimalnych ustawieniach lub szarpać w tytuł, który działa jak z włączonym na stałe Bullet Time. Gdy ma się słaby sprzęt, docenia się nawet bardzo słabą grafikę, gdyż ona i tak schodzi na drugi plan. Liczy się fakt, że gra działa i można grać w tytuł, który nas kręci.

Ś: Stary, pojechałeś z tym "ulepszaniem PieCa".

Pozwól, że się z Tobą nie zgodzę. Osobiście raz kupiłem PC do gier - to było ponad 10 lat temu - i chociaz nie miałem zadnego "Bullet Time'u", to juz nigdy więcej nie wydam kasy na taki sprzęt. Pozwól też, że następną refleksję o hardkorowym Graczu sobie odpuścimy, bo to też jest mocno wyeksploatowany temat.

Na końcu pozdrawiam całą Redakcję! Odwalacie kawał dobrej roboty (szczerze mówiąc znałem tylko jedną gazetę, która Wam dorównywała - Reset, którego juz nie ma, bo wygrzyła go konkurencja swoimi pełnymi wersjami gier dodawanymi do pisma). Czytam Was niedługo, więc jeśli już ktoś przestał Wam podobny list w przeszłości, to przepraszam, ale napisałem o tym, co mi leżało na sercu. Następnym razem napiszę o komercjalizacji i polityce, teraz już nie mam chęci i siły [...]"
Dewid Mlaniak, Tychy

Ś: O tak, prosimy. To do "następnego", Dawidzie. Pozdrów kolegów, szczególnie tego, co gra na okienku,wielkości 1/10 ekranu, zaby gre mu nie skakaie (Drodzy Czytelnicy, nie przytoczyłem Wam ekurat tego fragmentu, ale zapawne juz się domyślacie, w czym rzecz - hardkor ne maxa, ot co).

BYĆ JAK PS2

"[...] Nazywam się PlayStation 2. Jestem konsolą. Mój pan nazywe mnie peesdwójką albo Czamulką (pewnie ze względu na moją kamację). Od kiedy właściciel mnie zaadoptował, zawsze byłam czysta i zadbana. Pewnego dnie zostałam zapakowana w pudełko i gdzieś mnie wywieziono. Przestraszyłam się, gdy pewien pan zaczął odkręcać moje śrubki, a potem zdjął moje czoło (przednią pokrywę). Majstrował coś przy mnie, ale męsko znosiłem te męki. Wraszcie było po operacji. Po powrocie do domu, mój pan włozył we mnie jakąś dziwną płytę. Zamiast wydruku miała tylko coś napisane flamastrem. Z trudnością przychodziło mi jej czytanie, była nagrane nierówno, e ja przy każdym włożeniu takich płyt (e mój pan duzo ich miał) krztusiłam się i męczyłam. Wytrzymywałam te męki przez 9 miesięcy, ale pewnego dnia po włożeniu we mnie pirackiej płyty, nie miałem juz siły, by ją przeczytać. Próbowałam, ale nic z tego nie wyszło. Zostałam wysłana do serwisu i okazało się, że padło moje "oko" (laser). Mój właściciel nie chciał tego naprawić i do dziś dzień stoję bezużyteczna. PS - To ja, właściciel tej konsoli. To, co teraz napisze, może wydać się głupie, ale przy przerabianiu PS2 pomyślcie, jak będzie się czuć Wasza ukochana Czamulka czytając piraty. Ja o tym nie pomyślałem. [...]"
Adam T, Józefów

Ankieta na forum

Synkretyzm gatunkowy, czyli problem z klasyfikacją giar.

Na łamach PE#84 zostaia przeprowadzona rozmowa na temat problemu z klasyfikowaniem gier. Brali w niej udział Ścisra, Tun oraz zwyrol Myszaq, którzy ponieważ uporali się z zagadnieniem synkretyzmu gatunkówego, niemniej opinie w tej kwestii są podzielone. Przed miesiącem ne naszym forum (www.forum.psxextreme.pl) zapytałem naszych Czytelników, co mają do powiedzienia ne temat synkretyzmu gatunkówego. Jak ich zdaniem wygląda klasyfikacje tytułów takich jak Ninja Geiden, Prince of Persia 2, Metroid Prime, Viewiful Joe, Chronicles of Riddick, San Andreas, tudzież Mercenaries? Czy łączenie cech różnych gatunków gier w jedną całość jest trafnym posunięciem? A moze zastosowanie różnorodności jest złym dziaieniem? Oto wybrane przeze mnie opinie. [sojerj]

"(...) Klasyfikacja gier pozostawaie dotąd praktycznie niezmieniana. Niegdyś nie było tylu tytułów, co dzisiaj. Patrząc na obecne czasy GTA San Andreas, gra maksymalnie wykręcona, posieda giówną linię fabularną i odskocznię od febuły, tak zwane smaczki - szpil mógiby się klasyfikować do przygodówek, gdyby nie zaimplementowane elementy strzelania i śmigania furami. Dlatego taka klasyfikacja odpada, ponieważ każdy indywidualnie moze ją rozbić na poszczególne pod-klasyfikacje. Popatrzmy teraz na Riddicka. Pozycja FPP, a posieda smaczki typu zabijanie „po cichaczu" e la Snake. Jednak ten element jest potraktowany po macoszemu - nie ma takiej swobody, jak np. w Splinter Cell czy wspomnianym MGS, więc taką gre można sklasyfikować „strzelankę FPP z elementem skradanki" (...)"
[PESEO, Bartoszyce]

"(...) Synkretyzm gatunkowy to według mnie świetna sprawa. Łączenie kilku elementów z danego gatunku w jednym tytule to dobry pomysi, zważywszy ne fakt, ze coraz więcej produkcji jest robionych "na jedno kopyto" - zaczyna wkradać się monotonia. Niemniej jednak najważniejsze jest to, by wszystko tworzyło spójną kompozycję i było zrobione z jajem. W GTA:SA mamy trochę wyścigów, trochę strzelanie, skradanki oraz przygody i wszystko idealnie za sobą współgrał. Tak więc jestem zdenia, ze jeśli "misz-masz gatunkowy" jest w pełni wykorzystany, to oby jak najwięcej takich gier. (...)"
[Kubaa, Poznań]

"(...) Jestem temu przeciwny. Chcę pograć w wyścigi - gram w wyścigi. Chcę postrzelać - grem w strzelenine. Co jest do wszystkiego - jest do niczego. Z reguły kończy się to tym, ze jakiś element (np. jazda samochodem) jest niedopracowany, przez co traci ne tym cała gra (...)"
[Jackass, NOE]

"(...) Kwestie kwalifikacji jest prostacka - są to tytuły z gatunku bardzo dobrych. Jestem sympatykiem różnorodności i łączenie gatunków jest idsą zacną, aczkolwiek nie zawsze poprawnie wykorzystaną (vide Dnv3r). Złym posunięciem to nie jest i nie będzie, istotne jest tylko, czy dostaniemy tytuł z szerokim spektrum możliwości, czy tez zestaw mini-gierek (Heven), jeśli kogoś przy produkcji poniesie i zechce wrzucić wszystko, co mu do czachy napłynie. Podsumowując: niech developerzy knują i kombinują, bo to jedyna szansa na coś świeżego w temacie. (...)"
[Diabeu, Szczecin]

"(...) Łączenie gatunków w jedną całość to rzecz nieuchronna. Winno być również owocną, lecz ze spełnieniem tego bywa różnie. Ogół wielaspekto-wego rozbudowania, zamiast urzekać i pochłaniać, często zwyczajnie od siebie odrzuca. Ogrom uderzający Gracze może stać się powodem jego zagubienia i totalnego zniechęcenia a trudno czerpać przyjemność z tytułu, który nie motywuje do dalszych działań. Poza tym gra nie może być zbyt długa, gdyż zwyczajnie nudzi się (...)"
[Globus, Pyskowice]

"(...) Tak jak różnorodny seks potrafi uratować niejedno małżeństwo, tak różnorodne w swojej budowie gry ratują i niejako urozmaicają ten zjedzający już właściwie swój wiesny ogon konsolowy rynek (sequele konsol i sequele sequeli gier na te konsole). Takie wrzucanie kilku gatunków do jednego worka to ostatnio jakiś nowy trend, co jest bardzo pozytywnym zjawiskiem. Nie od dziś wiadomo, ze "różnorodny" oznacze "ciekawy". A przecież o to chodzi - eby było grywalnie, różnorodnie i ciekawie. Jestem jak najbardziej za (...)"
[Ceglesh, Warszawa]

"(...) Moim zdaniem synkretyzm gatunkowy znacznie urozmaica serwowane nam gry. Złączenie kilku gatunków w jeden bardzo często daje rewelacyjny potencjał i grywalność - vide GTA:SA. Z drugiej strony gry przekombinowane nie prezentują się ciekawie i wręcz odpychają - z góry skazane są na zbieranie kurzu na półce. Podsumowując, synkretyzm gatunkowy to zdecydowanie dobre rozwiązanie, lecz należy stosować je z umiarem (...)"
[Anamoli, Lublin]

Korekty nadesłali: Dawid Nowak, Krzysztof Barłóg, Łukasz Augustyniak, Marcin Zarabski, Mateusz Strzelecki, Przemek Fornal, Przemysław Kozieruk, Tomasz Golubo

Myszaq Idea słuszna (piraci na Karaiby!), podejście niecodzienne... A próbowałeś wczuć się w rolę mydła, kiedy bierzesz kąpiel? Szloby jakoś tak - I znowu ten dziwny człowiek chwyta mnie swoją brudną łapą i wciera w różne części ciała... Czasem jestem w takich miejscach ze aż mi wstyd Czasem leżę sobie samotnie pod kiblem i czekam, aż ktoś mnie nadepnie i się pośliznie... I jest mnie coraz mniej i mniej Aż znikam Ech, ciężko jest być mydłem!

GTA: SA FAQ

„Cześć! Małe pytanko co trzeba zrobić, aby odblokować ostatnią misję Heist? Wszystkie wcześniejsze zadania z tego dodatkowego "pakietu" wykonałem, nie zrobiłem jednak misji dla Zero Nie mogę się też dostać do salonu tatuaży opisanego w ostatnim numerze - nie mogę znaleźć "trójkąta" po wyjściu z hotelu "

Arek e-mail

Majk Jeśli chodzi o pierwszą część pytania: misja Zero nie ma z tym żadnego związku (jest całkowicie poboczna, niezwiązana z tym wątkiem fabularnym) Aby uzyskać dostęp do finalnej misji Heist, "Breaking the Bank at Caligula's", musisz zdobyć klucz od Millie (dziewczyna, której "ukradłeś" serce w misji Key to Her Heart) Są na to dwa sposoby Pierwszy z nich to monotonna wałka o jej względy (strasznie zmudna i pochłaniające sporo czasu) Drugi jest znacznie prostszy i nie wymaga całkowania się z laską - wystarczy ją zamordować Zapewne wybierzesz to drugie, zatem umów się z nią na randkę, po czym zabij Nieco później otrzymasz telefon od Woodiego, który przekaże Ci wytyczne – masz udać się do jej mieszkania i wykraść szukany przedmiot. Natomiast jeśli chodzi o odwiedzanie niedokończonych zakamarków San Andreas to miej na uwadze, iż jest to nieoficjalna część tej produkcji, zatem bardzo łatwo można się zagubić w jednobarwnej otchłani, bądź też gra może się zwyczajnie zawiesić

Upewnij się, za prawidłowo zaznaczyłeś cel swoich wojazy po wyjściu z czerwonego hotelu (patrz screen - czerwony krzyżyk) Ponadto



lecąc za pomocą jetpacka zwróć uwagę, aby nie przefrunąć tego fragmentu mapy Wspomniany "trójkąt" można bardzo łatwo przegapić, a jeśli to zrobisz, będziesz miał problem z jego zlokalizowaniem (tło jest bowiem jednobarwne) Żółty sygnalizator wejścia widoczny jest tylko z pewnego dystansu i nie dodatek na optymalnej wysokości - staraj się lecieć niezbyt wysoko, ale też nie za nisko Uważaj, by nie wpaść w tzw dziurę gitchową Wówczas załączy się krótkotrwały napis Loading - to znak, że możesz załadować poprzedni stan gry, bowiem wszystkie ukryte pomieszczenia znikną, a Ty będziesz leciał donikąd

„Nasz problem dotyczy misji "Los Desperados" Nie mamy pojęcia, jak zwerbować ziomali w tym zadaniu Czeszemy rozmaite combosy (z rzutem padem o ścianę włącznie), ale oni nie chcą zostać zrekrutowani! Help!"

Krzysiu & Chany, Pińczów

Majk To pytanie pojawiało się w Waszych listach najczęściej Najwidoczniej wiele osób ma z tym olbrzymi problem. Otóż do rekrutacji najlepiej udać się w rejony znajdujące się pod władaniem Twojego gangu (kolor zielony), np do rodzinnej dzielnicy CJ-a w Ganton (Groove Street)



Podejdź do przypadkowego kolesia (koniecznie w zielonej koszuli – po niej rozpoznasz „swego chłopa") Wciśnij R1 i namierz delikwenta, a następnie naduś kierunek "góra" na krzyżaku Gotowe, masz już pierwszego kompana Wiedz, że członkom Twojej skipy mozesz przekazywać bronie (L1) i wydawać polecenia (np „dół" to rozkaz pozostanie w danym miejscu) Liczba chętnych do ewentualnej współpracy uzależniona jest od poziomu szacunku

WIARA W SIEBIE

"[..] Jak wiadomo, by coś osiągnąć w życiu, potrzebne są dwie rzeczy znajomości i wiedza (udokumentowana odpowiednimi papierami) W moim przypadku pierwsza składowa to bezrobocie, natomiast druga wygląda znacznie lepiej Mam 21 lat, jestem po szkole średniej, dobrze zdałem maturę, obecnie kończę studia w Poznaniu o profilu „grafik komputerowy" (za tydzień mam paskudny egzamin z programowania w Delphi – ech, porażka), po których zamierzam wybrać się na Akademię, która podlega tej szkole Znam 3 języki, w tym 2 bardzo dobrze To by było na tyle, a teraz mój problem: co dalej? Bardzo interesuje mnie posada recenzenta w gazecie o tematyce konsolowej Nie ukrywam, że marzy mi się etat w redakcji PSX Extreme, ale stąpam twardo po ziemi Właśnie w tym miejscu proszę o pomoc - jak mam zaistnieć, zaprezentować się, pokazać siebie jako człowieka, który z chęcią zarwie kilka nocek pod rząd, by zrecenzować grę i napisać stosowny tekst ukazujący grę w jej dobrych i złych aspektach? Co mi radzicie?

Ś Umiejętności powinny przekładać się na efekty - czyli to, czym ja jako redaktor naczelny jestem zainteresowany Efekt Twojego mailu jest odwrotny do zamierzonego Nie przekonałeś mnie, że jesteś kreatywny, odważny i znasz się na rzeczy Twój "list motywacyjny" brzmi jak testament. W obecnej sytuacji mając sporo ofert współpracy i pewne doświadczenie w "wyławianiu" ludzi, przyjmuję jedną zasadę - obojętnie, czy chcesz być recenzentem (czemu każdy chce nim być?), newsmanem czy felietonistą, na początku napisz coś z szeroko rozumianej publicystyki (okołogrowej) Czytając taki tekst od razu wiem czy 1) potrafisz władać słowem pisanym, 2) masz pojęcie o grach 3) jesteś pomysłowy (dobór tematu, zagadnień), 4) masz poczucie humoru (niekonieczne) itd Patryku, następnym razem do maila podepnij załącznik, bynajmniej nie z CV (o to sam się upomnę, jeśli zajdzie potrzeba) Tak w ogóle, to my nikogo nie szukamy i nie potrzebujemy, ale

Ne koniec coś zupełnie z innej beczki Mam ogromnego pecha - zakupiłem już 3 pady od firmy Sony Poland i z każdym było coś nie tak W pierwszym podczas grania najpierw dioda przestała świecić, a potem zrobił się ciepły i coś się stopiło w środku Z drugim obchodziłem się jak z dzieckiem, kładłem na gąbce, grałem delikatnie, a jednak po miesiącu zamilkł (zero "odzewu"). A co do trzeciego - przysłali mi według egzemplarz, a gdy zadzwoniłem do nich w sprawie reklamacji, usłyszałem "Uszkodzenie musiało nastąpić w wyniku niewłaściwego użytkowania ". i tak zakończyli temat (..) Co za ironia - najpierw sprzedałem 4 gry, za która zapłaciłem 800 zł, by dostać mamę 180 zł, do tego jeszcze dołożyłem 20 zł i kupiłem GTA SA (gdy przeczytałem recenzję tego tytułu, kopara opadła mi z wrażenia) A teraz gra leży sobie w pudełku i raz po raz oglądam intro, bo bez



Duala ni hu hu, chlip chlip Gdzie mogę zacpatrzyć się w pada w tytanowej obudowie? Pytam, ponieważ wiem, iż jeden z modeli Nokii posiada takową, więc może Sony również coś takiego wypuszcza w limitowanej serii. [...]"

Patryk Bełka, e-mail

Ś Tytan nic nie pomoże Na początek weź żarówkę i zobecz, czy przypadkiem nie świeci Ci w rękach Potem połóż się, przyłóż do klety petelnię i wstań. Jeśli petelnie spadnie - jest OK Dalej Sprawdź miernikiem, czy sąsiad zza ściany nie generuje pola swoją pralką przywiezioną z Ukrainy, a potem przejdz się po pokoju z różdżką A teraz spójrz przez okno - a nuż linię wysokiego napięcia zasilającą połowę województwa poprowadzono Ci pod parapetem Jeśli nic nie odkryjesz, idź ubezpieczyć nowego pada (PZU nie polecam - ostatnio mnie wyruchali). To wszystko może wydaje się śmieszne ale jakiś rok temu przeczytałem, że w nocy będzie silna aktywność Słońca (wybuchy czy cuś) i mogą w wyniku tego psuć się np piloty Jakze wielkie było moje zdziwienie, gdy wieczorem samochód zaczął mi wyć po zamknięciu, bo padł pilot.

OTWÓRZCIE SZKOŁĘ!

"[...] Pewnie potraktujecie to jak jakieś bzdury (tylko wara mi z Debilem Miesiącal), ale tak sobie myślę, że skoro nasza (Graczy) i wasza (dziennikarzy) branża rozwija się tak szybko, to Może za kilka lat warto otworzyć szkołę np dziennikarstwa konsolowego albo ekspertów w dziedzinie elektronicznej rozrywki? Na rynku będzie zapotrzebowanie na ludzi znających się na temacie - profesjonalistów Bo pionierskie czasy, kiedy wszystko tworzyli amatorzy z "nagonki" uczący się tematu w biegu już raczej nie powrócą Co o tym myślicie? [...]"

Jan K., Inowrocław

Myszaq Że niby Ci emetorzy i to w dobotku jeszcze z nagonki, to o nes mieło być? Phi - my przecież zostaliśmy wybrani na drodze zawodowego castingu A swoją drogą, Loki wykładający obróbkę graficzną stron do druku, HIV wygłaszający prelekcje na temat automatycznej korekty w Wordzie, czy Ściera prowadzący przedmiot pt "Dercie ryja i trzymanie w ryzach bandy rozbieganych głupków" to byłby ciekawy widok I do tego ćwiczenia np. z umiejętności wychwycenie zwolnień animacji w GT17 Hmmm.

PCHLI TARG

Kupię gry na Sega Mega Drive. Streets of Rage 3, Another World, Asterix and the Power of the Gods. Kupię Super Nintendo z grami: Yoshi Island, Super Mario Allstars, Donkey Kong Country. Sprzedam gry na Dreamcasta: LOK: Soul Reaver, Resident Evil 2, Ready 2 Rumble. Sprzedam Metroid Prime 2 na GC (lub zamienię na Paper Mario 2) Kontakt: 0 604 146 202.

Sprzedam pada do PS2, Selbak z klawiszu pełnik E Audiotrakina, oraz pad DualShock do PSOne Cany do ungodzenia, chętni mejlujcej na Skolca Kontakt: 0 607 332 688.

Sprzedam konsole PS2 (Przerobiona - Action Replay 2), pad, okablowanie, Memorke z PSOne 58 gier. Stan Bardzo dobry cena 450-500 zł(do negocjacji) mejlujcej Sosnowiec i okolica. Pilne!!!! Kontakt: 0 609 112 384 Michał.

Sprzedam gry na PS2. Kontakt: 0 606 300 170.

Sprzedam gry na PSOne. M.in. Dino Crisis, NFS V-rally Tomb Raider 3, Pitfall 3D, Akuji The Hard Trilogy 2, Echo Night, Dinosaur Cany do ungodzenia Kontakt: 0 607 419 706 lub (0871642 35 35

Sprzedam oryginalne, używane gry na PS2 (WRC 3, Medal of Honor: Frontline, Formuła 2003), oraz gry na Xboxa: Projekt Gotham Racing 2 Kontakt: (013) 448 17 22.

Kupię oryginalne gry na PSOne: Tomb Raider I oraz C.O.T. Kontakt: 0 504 709 818

Sprzedam gry na GameCube: Terzon 50 zł, Bond Nightfire 60 zł, Mario Party 5 70 zł, całość 150 zł. Stan bardzo dobry Kontakt: 0 607 980 373

HC ROOM CZYLI... POKÓJ GRACZA



HIV: Kolejna porcja HC Roomów Miłego oglądania ( ) Dochodzą mnie słuchy, ze Czytelnicy PE pragną obejrzeć jaskinie zg(Red)ów Dajcie znać mailowo, oo o tym sądzicie



"Witaj HIV!!! Przesyłem fotki mojej HC SZAFKI. Nieco skromnie, ale mi pasi Pozdro dla całej redakcji!" - napisał Marek Nicpoń z Oławy Dobre, dobre HC Szafki jeszcze nie było) To jest precedens



Krzysiek "Chaos" z Olsztyna napisał "W końcu postanowiłem przesłać do Was zdjęcie mojego HC Roomu Myślę, że jest inny niż wszystkie i zasługuje na uwagę Jak widzicie na zdjęciach pokoik zawiera sporą ilość gier, komiksów (ponad 500) i innych samczych udogodnień (w tym barek pozwalający zrelaksować się podczas długich godzin spędzonych przed konsolą), a z biegiem lat kolekcja się coraz bardziej rozrasta ( ) Zwieńczeniem mojej kolekcji jest zestaw gazet dotyczących wszelkiego rodzaju gier Na zdjęciu widoczna jest najstarsza i najmłodsza pozycja z mojej kolekcji Kiedyś rządził Top Secret teraz nadeszłe Wasze ere) (trochę wazeliny nigdy nie zaszkodzi)" Chaos, świetna robota - wszystko poukładane, wypielęgnowane, czystość i porządek. I dostałbyś nagrodę, gdybyś tylko podał swój adres Przykro mi





"Witam, przesyłam zdjęcia miejsca, w którym spędzam większość wolnego czasu Do tej pory katowałem PeCeta, ale później wymyśliłem do grania PS2 Po 3 miechach zamieniłem ją na Xboxa i tak jest do dziś Mam już 25 latek na karku, ożeniłem się Ale nadal znajduję czas, aby pograć Cieszę się, że są tacy jak ja (czyt. Wy), co pozwala mi sądzić, że nie do końca jeszcze mi odwaliło, żeby grać w takim wieku)" - napisał Łukasz z Wawy. Ten "minimalizm" coś w sobie ma Jest chłodno, lecz przytulnie zarazem Na nagrodę to za mało, niestety

GADULEC

[Zachowano oryginalną pisownię z uwagi na brak zrozumienia niektórych kwestii] "Cześć, to znowu Ja (Dragon) wiem za ty dostajesz pełno takich listów, ale wiem też że mnie wysłuchacie, mogłbym dostać wasz nr gadu-gadu? Bo chciałem się o parę rzeczy spytać e na maila to męczy nie bójcie się nie zamęczę was na tym gadu gadu parę pytań, kodów i wspomnień z pięknych gier."
Dragon, e-mail

Ś: Jeśli nie potrafisz znaleźć naszych numerów GG, to nie licz na to, że dostaniesz je od nas Nie dlatego, że nie chcemy rozmawiać z Czytelnikami, ale jeśli obecnie zainteresowanych rozmową ze mną jest w ciągu dnia około 100 osób, to policz sobie, ile musiałbym (muszę) mieć czasu na choćby krótką pogawędkę z każdym z Was Dlatego nie miejcie do nas pretensji, jeśli Wasze próby zagadania z nami kończą się często monologiem

BYĆ CZY NIE BYĆ... FRAJEREM?

"[...] Mam poważny problem Chyba, a raczej na pewno, jestem frajerem Kilka miesięcy temu pożyczyłem grę kolesiowi, choć znam go tylko z widzenia Jak nietrudno się domyślić, ani kolesia, ani gry już nie zobaczyłem Widziałem go co prawda w „tanczbudzie", ale jego szczęście w nieszczęściu polega na tym, że ma coś nie tak z ręką i jest niepełnosprawny Podarowałem mu Następnie przyszedł do mnie kolejny klient, którego nawet nie znałem z widzenia i zaproponował wymianę gier Ja pożyczyłem Ace Combat 4, on Fatal Frame W ustalonym terminie oddanie przyszedł i powiedział, że w AC4 sobie jeszcze pogra, mnie zaś zaproponował, bym oddał mu FF, a on mi da Stuntmana Zgodziłem się Od tej pory jego również nie widziałem ( ) Ostatni przypadek to kolesz z bloku obok, z którym się jeszcze nie kumpluję, bo wprowadził się niedawno Pierwszą grę oddał mi normalnie, ale trzech kolejnych już nie zobaczyłem, mimo że jest kilka dni po ustalonym terminie [...]"
Jacek F., Jaworzno

Myślaq Czyżby rozeszło się po osiedlu i zyskałeś sławę lokalnego Robin Hooda? Pożyczanie gier nieznanym ludkom to świetny interes Po co myśleć o wymianie "z ręki do ręki" na równych zasadach? Miej wiarę w rodaków - może kiedyś oddadzą, np jak będą chcieli pożyczyć coś innego - samochód albo żonkę? Stary, wyciągnij lekcję, nie ma co się wbijać w jakieś układy "na słowo", jeśli kogoś znasz tak "dobrze", jak Ty swoich znajomków

PODNIETA

"[...] Witaj! Postanowiłem do Ciebie napisać, gdyż poczułem wewnętrzną potrzebę podzielenia się z Tobą i Czytelnikami PE swoimi refleksjami na pewien temat. Trzy tygodnie temu mój brat wrócił z Wielkiej Brytanii Gdy wyciągnął z walizki błyszczące srebrne pudełko, świat zawirował mi przed oczami. Brat szarpnął się na platynową edycję GaCka (konsola + Memo Kart) i 3 gry. Kolejne dni spędziłem na zapoznawaniu się z nową konsolą, jednak przyjemność z zabawy przyćmiewał mi pewien bolesny fakt. Mianowicie jestem również posiadaczem PS2 i Xboxa. Przed zapoznaniem się z dzieckiem Nintendo szarpałem na sprzętach o odmiennej polityce software'owej i... zmodyfikowanym wnętrzu. Nie jestem uczciwym Graczem, gdyż nie do końca szanuję pracę developerów, w sumie ich okradając. Aż tu nagle pojawia się srebrna konsola, której nie da się przerobić

Ś: To jakby zobaczyć UFO, yeti albo ducha. Wiesz co, w TVN leci taki program "Nie do wiary", ale pewnie o tym wiesz .

Wierzcie mi - tak gwałtowny przeskok z undergroundowych maszyn do czegoś oryginalnego to niezapomniana przeżycie Wręcz szokujące Nie wiedziałem, czy wolno mi grać w RE w czasie dnia, czy nie naruszy to jego mrocznego, drogocennego klimatu, czy oryginalne rzeczy są warte takiego traktowania! Zacząłem się o siebie martwić - czy nie zrobił się za mnie francuski piesek preferujący luksusy, na które go nie stać. Jednak czytając listy Czytelników piszących do PE widać, że wielu z nich jest gotowych wydać nawet 100 zł więcej za sam fakt posiadania oryginału. Choćbym dzisiaj usłyszał, że przerobienie GC jest w 100% możliwe i można go dokonać w każdym spożywczaku, nie zdobyłbym się na to Nie zniszczyłbym tych wspaniałych chwil, które przyniosło mi obcowanie z oryginalną konsolą. Wprawdzie mam sporo tytułów do zakupienia, a z kasą krucho, a mimo to będę kombinował, żeby cieszyć się zabawą z niezmodyfikowanym sprzętem.
PS. Dzięki dla KILa za wrzucenie w „Listach" info o zagranicznym sklepie dvdcrave com Chyba właśnie tam będę zamawiał tytuły moich marzeń. [...]"
Adam Ciszewski, Konusza

Ś: "Drogi użytkowniku, ta konsola jest fabrycznie przystosowana do czytania gier oryginalnych i nie musisz jej przerabiać" - takie informacje powinny się znaleźć w instrukcjach, bo ludzie zdają się o tym nie wiedzieć i zaraz po kupieniu "coś tam" montują. Z Twojego listu wynika, że nigdy nie miałeś do czynienia z grą oryginalną. Dziaster. Pewnie niejeden developer zredukowałby Ci za to ilość zębów. Adamie, proponuję Ci terapię szokową - idź do jakiegoś supermarketu i rzuć okiem, choćby z daleka, na półki wypełnioną grami. No wiesz, bo tego jest tam więcej, i to w pudełkach. A potem kupuj co dusza zapragnie, choć na Twoim miejscu dvdcrave.com zostawiłbym w spokoju i kupił w kraju za przystępowe kilka złotych jakieś starsze pozycje (używane).

I TAK ŹLE, I TAK...

"[...] Hmm Beznadziejnie Tak się zastanawiam, czy to Wasz "szmatławiec" schodzi na psy (PE#90), czy to tylko taki badziewny miesiąc. 11 recenzji na PS2, a na inne konsole jeszcze gorzej! Tragedia. Na Wasze szczęście doszedłem do wniosku, że to miesiąc taki parszywy, a nie Wasze extremalnie fajne pismo Nie ukrywam jednak, że w ostatnim numerze ciekawa jest tylko recenzja Mercenaries (no, może jeszcze Oddworld, ale X-pudła nie posiadam) i podsumowanie roku. Panowie developerzy wystrzelali się i trza czekać aż do lutego (Amerykańce to mają fajnie, u nich "lutowe" i „marcowe" gry już wyszły, np. MGS3). A propos MGS-a - jak sądzicie, opłaca się kupić tę grę bez dobrej, tudzież bardzo dobrej znajomości angielskiego (ale żem zaszpanował z tym "tudzież")? Chętnie bym w to zagrał, nie chcę jednak korzystać z lokalizacji. [...]"
Arek, Brzeg Dolny

Myszaq To lubię Gdy tylko zamilkła ogólna dyskusja, że święta są złe, bo za dużo gier, masowa uderzanie hitami w klienta i w ogóle nagonka, to zaraz słychać - co to za słaby miesiąc i posucha wydawnicza?! I jak tu komukolwiek dogodzić? Dla niezorientowanych - wbrew temu, co się mówi, poziom gier rośnie, rośnie też ilość głośnych, naprawdę wysokobudżetowych produkcji! Nie ma więc tak, że kiedyś było lepiej Naprawdę mamy teraz udaną erę, jeśli chodzi o branżę gier wideo Nie narzekać więc! Odnośnie znajomości angielskiego i gry w MGS3 to cóż... Fabuła i relacje między postaciami są tu zbyt istotne (podbijają samą grywalność bardzo skutecznie), by zadowolić się tylko "oglądaniem obrazków i przewijaniem dialogów". Sorry. Takie czasy.

Rozwiązanie konkursów

Konkurs Spyro (PE#88)
Do wygrania był unikatowy egzemplarz gry Spyro The Dragon Należało wymienić tytuły wszystkich gier z sympatycznym smokiem - łączne była ich 10 Prawidłową odpowiedzi udzielił Szymon Sobon z Goleniowa

Konkurs Silent Hill 4: The Room (PE#88)
Należało przyjrzeć się dokładnie pokazanej na screenie kuchni Henry'ego i odnaleźć 5 szczegółów, których nie ma w oryginale (w grze) Oto elementy, które uległy zmianie na obrazku: usunięta wizjer w drzwiach, dodana krzesło, dodana słoik, usunięta zamrazarkę z lodówki i lampę z sufitu Wszystkie szczegóły odnalazły i tym samym stały się posiadaczami związanych z grą Silent Hill 4 gadżetów (kubki, koszulki, plakaty, podkładki) następujące osoby: Torbus Krystian z Kozichgłów, Kwiatkowska Róża ze Stalowej Wali, Chomerczuk Adam ze Szczecina, Karłowska Monika z Tarunia, Maslak Paweł z Rawy, Sobczyk Ireneusz z Krakowa, Katarski Marcin z Wrocławia, Sternydło Rafał z Płocka, Brobarczyk Ewa z Warszawy, Traska Piotr z Częstochowy, Pawłowski Sylwester z Inowrocławia, Jamczyk Magdalena z Zabrza, Koperski Sebastian z Poznania, Jankowski Maciej z Opola, Sciurka Przemysław z Zielonki, Kapczyk Waldemar ze Sławna, Minko Katarzyna z Przemyśla, Środa Krzysztof z Rzeszowa, Czekalski Krystian z Tarnowa, Boczoń Julian z Katowic.

Konkurs PES4 (PE#89)
Waszym zadaniem było podanie imienia, nazwiska i numeru jednego (dowolnego) z dwóch piłkorzy, którzy nie zmieścili się w kadrze. Można było wymienić Macieja Żurawskiego (numer 11) lub Michała Zewłakowa (numer 4). Nagrody (piłki, breloki, podkładki i smycze) otrzymują następujące osoby: Czerwonka Piotr z Gołczewa, Puć Hubert z Rzeszowa, Kołtuniewicz Andrzej z Lublina, Słonka Piotr z Żywca, Michalak Artur ze Strzelec Opolskich, Śniadowski Bartosz z Sulęcina, Karczew Bożena z Konstancina, Manowska Ryszard z Krakowa, Sanin Kamil z Wrocławia, Masłowicz Sławomir z Warszawy, Parka Tomasz z Jastrzębia, Mika Anna z Sopotu, Trzysło Olgierd z Kozimierza, Jaworowicz Michał z Radomia, Pioniewicz Bogdan z Kielc, Kadło Łucja z Bytomia, Popowski Marek z Nowego Sącza, Trela Mariusz z Dębicy, Laska Janusz z Krzeszowic, Ciesiwcz Robert z Sosnowca

RODZYNY



Czyż to nie słodkie - nabijać się z bliźniego, niezbyt rozgarniętego? (...) Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię). [hiv]

■ "I jedna rzecz mnie zalamuja niektóre listy są tak głupie i tępe, że aż strach czytać."

■ "Na dzień dobry muszę wam coś powiedzieć. Gdybym tylko posiadał taką żyłkę dziennikarską jak np TY to zpewnością wkręciłbym się do waszego magazyna gdyż jesteście jak mniemam bardziej jeb@#$i niż które kolwiek pismo (tyż żech je taki)."

■ "dobrze że drukujecie takie hmm jak by to ująć dziwactwa bo to świadczy że niepodchodzicie do wszystkiego z postawą sztywniaka."

■ "Taką polacy już mają mentalność Puki co mamy jak mamy a ja doszłem do wniosku Konsola jest tak dobra jak piwo. Raz sprubujesz i nie będziesz mógł przestać Oczywiscie są wyjątki ale one tylko potwierdzają regułę."

■ "Chciałbym opowiedzieć wam o mojej wyobraźni w stosunku do gier. Gdy jestem sam (zresztą i nie tylko) lubię wymyślać gry przyszłości. Na przkład wymyśliłem strzelaninę „D.D.&GUN. I to nawet 3 części oraz myślę już o 4. Każda z nich ma genialną grafę, świetną muzę i „ciekawy" język. Dużo jest też gier strasznie brutalnych. Noo . może oprucz skaczących misiów ale to wyżutek."

■ "Pisze do Was od chyba trzech lat, ale nigdy nie udało mi się wysłać listu."

■ "yo hiv mam pytanie czy gra resident evil będzie bardzo straszna i czy będzie krew?"

Nagrody za aktywność w konkursie na najfajniejszą kapertę otrzymują: Bogumił Nuckuty, Diana Kuczyńska, Krzysztof Suski, Maciej Wolny, Marcin Mitręga, Mariusz Ciski, Michał Sawicki, Przemek Fornal

GTA: San Plumberras II



KTOMACZAS 2005

KLEJU & MR. ŚCIERA

DVD NEWS

Guy Ritchie kończy "Rewolwer", którym ma nawiązać do świetnego poziomu swojej poprzedniej gangsterskiej, czarnej komedii pt. "Przekręt". Główny aktor obu filmów pozostanie ten sam (Jason Statham znany też z "Transportera" czy "Włoskiej Roboty"). O ile jednak hollywoodzką gwiazdą "Przekrętu" był Brad Pitt, tak w "Rewolwerze" zobaczymy Raya Liotte (kiedyś "Chłopaki z Ferajny", ostatnio "Tożsamość" i "Wars"). Niezle. Suma historii przedstawi losy pewnego hazardzisty, który wpakował się w grę o śmiertelnych konsekwencjach, w efekcie czego postanowił namieszać w ciemnym świecie Las Vegas. [myq]

Bruce Willis rozpędza się, jeśli chodzi o plany filmowe, i po "Sin [illegible] oraz czwartym "Die Hard" [illegible] główną rolę w produkcji [illegible]". Obraz powstanie na [illegible] scenariusza Tedo [illegible]ffleo, twórcy kabuły "Ocean's [illegible]even". "Solace" skupi się na [illegible] w sprawie seryjnego mordercy działającego w Nowym Jorku, w którym wiodącą rolę zajmie koło o zdolnościach [illegible]arapsychologicznych (Willis). Niezły thriller z elementami s-f? Miejmy nadzieję. Całość [illegible]adzoruje Tripp Vinson, producent udanego "Po zachodzie słońca", w którym na planie pojawiła się [illegible] innych aktorów "drugiej [illegible] - W. Haralson i P. Brosnan. [myq]

"Steven Spielberg oraz Tom [illegible] prawdopodobnie nakręcą [illegible] kolejny, trzeci po "Raporcie [illegible]niejszości" i kończonej "Wojnie Światów" film. Tym razem mam to [illegible] osadzona w realiach Dzikiego [illegible]chodu opowieść o dramacie [illegible]ku rodzin w małym miasteczku, [illegible] którego trafia grupa [illegible]ienialistów. Obraz zostanie [illegible]rzymany w realistycznej, [illegible]zbawionej westernowej [illegible] stylistyce. Co ciekawe, [illegible] temat realistycznego, [illegible] westerna chwyci też [illegible]prawdopodobnie Brad Pitt, [illegible]ując się w tytułową rolę w [illegible]ilii Jessiego Jamesa. Póki co [illegible] kończy kręcić "Parę i Panią [illegible]", a Cruise produkuje [illegible] japońską wersję japońskiego horroru "The Eye" (o dziewczynce, [illegible]óra na skutek operacji wzroku [illegible]oczyna dostrzegać niepokojące [illegible]ole i obrazy w codziennych [illegible]ytuacjach). Dzieje się w [illegible]kresie! ☐ [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:



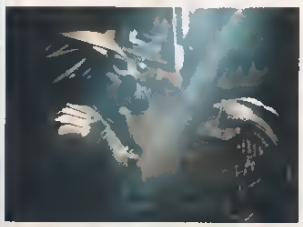
REGION DVD

MYSZAQ: Siemka, siemka! Narzekałem ostatnio, że nie ma nic ciekawego w kinach - wprawdzie sytuacja jakoś mocno się nie poprawiła, ale jednak kilka ciekawszych produkcji ma szanse w końcu do nich trafić. Chociażby naprawdę ostry, utrzymany w ciężarze gatunkowym rodem z "Siedem", thriller "Piła". Fabuła szarpie nerwami cholernie mocno! Oto bowiem dwóch gości budzi się z małym pomieszczeniu. Obaj są przykuci za nogi do stalowych rur, obaj znajdują pewne instrukcje oraz piły, którymi nie da się przeciąć łańcucha... Co innego np. łudzką nogę! I jazda się zaczyna... Z kolei z wysokobudżetowych produkcji radziłbym przyjrzeć się nadchodzącym "Batman Begins" i "Constantine". W obu dominuje mroczna kolorystyka oraz ciekawe, robiące wrażenie efekty specjalne. Czy będą czymś więcej, niż tylko dodatkiem do łykania popcornu? Zobaczymy. Tymczasem oscarową galę zdominowały filmy stonowane, biograficzne i, szczerze powiedziewszy, średnio ciekawe. Najbardziej widowiskowy "Aviator" uderza kilkoma sekwencjami powietrznymi, ale dialogi oraz sceny rodzajowe to nuda, ewentualnie pół-nuda z nutką choroby psychicznej w tle (ghe, ghe!). Amerykańska Akademia Filmowa jak zwykle zachwyca się czymś "bo tak i już", a ekipa Scorsese + DiCaprio uderza za ciosem i chce robić remake japońskiego "Pijanego Anioła" Kurosawy. Opowieść o rozwijającym się czarnym rynku powojennej Japonii i działających tam nowych grupach ludzi (od kryminalistów do idealistów)? Z Nowym Jorkiem i jego gengami im nie wyszło, więc przerzucili się na inną część globu? Hmmm... ☐

OBCY KONTRA PREDATOR / ALIEN VS. PREDATOR



To nie mogło się udać. Filmowe połączenie dwóch naprawdę wielkich, megaklimatycznych światów wymagałoby a) zdolnego reżysera, b) kosmicznego budżetu pokroju 200 baniek „zielonych", by oddać rozmach i scenerie pokazane w komiksach. No i już wiesz, dlaczego ekranizacja "Obcy kontra Predator" nie spełniła oczekiwań. Reżyser od "Mortal Kombat" (Paul Andreson), efekty specjalne mocno uproszczone (jakieś tam są, ale ...), walki dziwnie pocięte, urwane i raczej bez wyrazu. W efekcie otrzymaliśmy średni film akcji, zdecydowanie marnujący potencjał i nie dorównujący swoim dwóm wielkim prekursorom. Obcych sprowadzono tu do roli jakichś głupawych, ryczących bestii (gdzie ich przebiegłość, gdzie klimat perfekcyjnych drapieżców?), z Predatorów uczyniono zaś niezgrabnych, a nawet trochę dobrotliwych wojowników. Owszem, kilka scen ma w sobie nawet jakiś ciekawszy zamysł (choćby pasożyt skaczący na ryj ofiary, pokazany w iście matriksowskim stylu), niemniej całość wypada banalnie i nawet zatrudnienie aktora znanego jako Bishop z serii "Alien" nie pomogło. Kiedy coś zaczyna się dziać, film najczyściej w świecie się kończy. A przecież śnieżna scenera, futurystyczna technologia Predatorów i zespołowe polowania Obcych dawały tak szerokie pole do popisu. Nawet dodatki nie ratują sprawy - ja sprawdziłem edycję jednopłytową, oglądając zbyt wydłużone, alternatywne otwarcie filmu oraz materiał promujący całą opowieść. Szkoda ☐ [myq]



Najciekawszy moment: mało ich, ale chyba starcie z Królową
Dodatki: komentarze audio, alternatywny początek filmu, materiał skratowy ze zdjęć, zwiastuny filmów "Elektra" i "Robots"

FILM 6- DODATKI 6

dystrybucja: Imperial
reżyseria: Paul W. Anderson
występują: Sanaa Lathan, Raoul Bova, Lance Henriksen, Ewen Bremner
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: science-fiction
czas trwania: 101 min

HELLBOY



Komiks z mocno autoironicznym bohaterem potworami o wielkich ciałach i efektownymi starciami? Ja jestem od razu zaI i dlatego zarówno drukowane zeszyty jak i filmowa adaptacja "Hellboy" przypadły mi do gustu. Owszem, na dużym ekranie spłycono wiele wątków, ale nie można mieć wszystkiego. Charakteryzacja i naprawdę trafiona gra Rona Perlmana (to ten facet z twarzą małpoluda znany choćby z "Obcego 4" czy "Blade 2") w pełni zrekompensowały mi te niedogodności. Kolo jako wielki, czerwony demon o spiłowanych rogach prezentuje się mistrzowsko - szczególnie kiedy ratuje koty albo ukrywa się z paleniem cygar. Mile zaskakuje też część efektów specjalnych. Pogoń przez miasto, zatrzymywanie z piąchy pędzącego samochodu czy wizyta w pewnej złowieszczej twierdzy robią wrażenie. Ot, plastyczne przedstawiona, demoniczna bejka. Same dodatki wypadają solidnie. Widać, że aktorzy luźacko bawili się na planie a i przy sekwencjach w metrze czy podwodnych pogoniach ekipa filmowa miała dużo ciekawych pomysłów. Co mi się natomiast w "Hellboyu" nie podobało, to sceny ukazujące historyczny misz-masz, czyli zestawienie realiów Drugiej Wojny Światowej, czarnoksięskich portali, oddziałów nazistów i postaci Rasputina. Wiem, że to założenie komiksu, ale na dużym ekranie wypadły kiczowato. Tak samo jak postać rybiego mutanta. Tym niemniej widać, że Guillermo Del Toro (reżyser) ma zacięcie do bardziej brutalnych, wypełnionych zapłutymi stworami komiksów. A w "Hellboyu" jest kilka momentów, w których poczujesz złowieszczą siłę Pierwotnych rodem z horrorów Lovecrafta. ☐ [myq]



Najciekawszy moment: pogoń przez miasto, zamek Rasputina
Dodatki: komentarz audio, wpadki z planu zdjęciowego, materiał z produkcji, sceny usunięte

FILM 7+ DODATKI 8

dystrybucja: Imperial
reżyseria: Guillermo Del Toro
występują: Ron Perlman, Selma Blair, John Hurt, Rupert Evans, Karel Roden
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: akcja
czas trwania: 122 min

ZAKŁADNIK / COLLATERAL



Czy tak karkołomne założenie, jak to, że płatny morderca likwiduje całą hetę swoich ofiar poruszając się jedną taksówką, przy okazji terroryzując kierowcę, mogło być punktem wyjścia do dobrego filmu? Czy ufarbowany na siwo Tom Cruise nadal się do czegokolwiek poza parodią niewyrośniętej wersji Billa Clintona? Odpowiedź mocno, przynajmniej mnie samego, zaskakująca - jak najbardziej tak! "Zakładnik" to dość specyficzna, ale wciągająca produkcja. Przede wszystkim skupiasz się na zderzeniu dwóch głównych postaci - wierzącego w ideały, ale lekko rozleniwionego taksówkarza (Jamie Foxx) oraz walczącego z nim przy pomocy pistoletu oraz dialogów cynicznego zabójcy Vincenta (Tom jako "ten zły" wypada całkiem wiarygodnie). Sam zabieg połączenia kina komercyjnego (hollywoodzkie nazwiska) ze stylistyką filmu niszowego (mały budżet, nieostra ujęcia, szarpiąca kamera) sprawdził się dość średnio. Czasem dobrze współgra z wtapiającą się w mroki miasta opowieścią, czasami zwyczajnie brakuje złożonych wizualnych sekwencji. Chociaż przyznaję, że rozwalka w nocnym klubie pozwala nasycić oczy. W końcu bardziej namacalnie da się odczuć profesjonalizm i morderczą precyzję Vincenta. Całość solidnie podkręca tło dźwiękowe - Michael Mann (reżyser) kolejny raz dobrał do swojego dzieła idealnie wpasowujące się w klimat kawałki. Dodatki wrzucone na płytę też nie rozczarowują - polecam zobaczyć, jak chłopaki rozpieprzali sobie próbę generalną, tudzież jak zbudowano tych kilka mocniejszych efektownych scen. Ciekawy, "niewygładzony", choć miejscami trochę banalny kawałek sensacji ☐ [myq]



Najciekawszy moment: wizyta u mafijnego bossa i rozwałka w klubie
Dodatki[2xDVD]: komentarz reżysera, "City of Night" - reportaż jak powstawał film, sceny niewykorzystane z komentarzem, zdjęcia z planeru, efekty wizualne, zdjęcia z próby

FILM 7+ DODATKI 7+

dystrybucja: UIP
reżyseria: Michael Mann
występują: Tom Cruise, Jamie Foxx, Jada Pinkett Smith, Mark Ruffalo
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: sensacja
czas trwania: 120 min